



9/10'95

MULTIMEDIA JOKER MULTIMEDIA JOKER

MULTIMEDIA

DAS MAGAZIN FÜR INTERAKTIVES ENTERTAINMENT VON CD

SEPTEMBER OKTOBER


**TESTS, NEWS,
SPECIALS**
**NEUE SOFTWARE
AUF CD**
**APACHE LONGBOW
BURIED IN TIME
PITFALL
SPACE QUEST VI
COMMAND & CONQUER
DAYTONA USA**
**EINE KURZE GESCHICHTE
DER ZEIT
DIE BESTEN
LERNPROGRAMME
INTERAKTIVE FILMFÜHRER**
**NEUE 3D-HARDWARE
MARKTÜBERSICHT:
VR-HELME**
NEUE PERSPEKTIVEN
**DIE ZUKUNFT DER SYSTEME:
QUO VADIS, MULTIMEDIA?**
**BATMAN FOREVER - VOM FILM ZUM SPIEL
HARD- UND SOFTWARE FÜR 7.000,- DM ZU
GEWINNEN**
**FÜR ALLE
SYSTEME!**
**PC CD-ROM, AMIGA-CD
MAC, CD-i, 3DO &
SATURN**

SONDERTHEIL: LÖSUNGSHILFEN
**STAR TREK - NEXT GENERATION
PANZER DRAGON
ERBEN DER ERDE
DAYTONA USA**

SCHÖNE AUSSICHTEN

**Neu-
GIERIG?**

Sofort letzte Seite
aufschlagen!



EDITORIAL

NEUES AUS ALLER WELT

Daß die CD unter Multimedia-Produzenten so beliebt ist, liegt nicht an der enormen Speicherkapazität allein; bisher galten Schillerschleiben ja auch als weitgehend kopiersicher. Vorbei, inzwischen machen Identfälschungen namhafter Spieletitel in großem Stil den Markt unsicher! Wer erkennt auf den Fotos die kleinen Unterschiede? Nun, das wäre natürlich eine Aufgabe für die Staatsanwaltschaften, doch sind unsere Gesetzeshüter nach wie vor (zu sehr?) damit beschäftigt, durch umstrittene Beschlagnahmen die Computerpresse in ihrer Arbeit zu behindern. Kein Wunder beim derzeitigen soziologischen Klima im Land: Wer im Juli die tendenziöse ARD-Reportage zu Computerentertainment in der Sendung „Report“ verfolgt hat, weiß, was die Stunde geschlagen hat.



NEU IM HEFT

...sind daher die offiziellen Altersfreigaben der USK (Unterhaltungsoftware Selbstkontrolle) zu jedem Test. Sie sollen einerseits den Leser über die Einstufung der Produkte informieren, andererseits besorgten Eltern eine Orientierungs- bzw. Kaufhilfe liefern und nicht zuletzt dazu beitragen, die Unabhängigkeit der Redaktion vor eventuellen Repressalien einer subjektiven Rechtsauffassung einzelner Staatsdiener zu bewahren. Was die angesprochene CD-Problematik betrifft, mag es wiederum interessant sein, zu erfahren, daß die Crackerszene bereits eine Methode zum illegalen Kopieren von Playstation-Spielen entdeckt hat – noch ehe derlei Software überhaupt auf dem Markt war! Wir haben in dieser Ausgabe indessen die ersten Programme für Segas neue CD-Konsole Saturn im Test.



NEU AUF CD

Auch der erstaunlich hohen und durch die Commodore-Akquisition seitens der PC-Kette Escom sicherlich noch steigenden Leserschaft aus dem Amiga-Lager tragen wir weiterhin Rechnung. So konnte durch die Verwendung von Quicktime-Files (die von PC und Mac gleichermaßen gelesen werden können) nun Platz auf der Beilag-CD zugunsten von mehr Amiga-Material wie Demos, PD-Programme etc. eingespart werden – ohne daß die User anderer Systeme deshalb Abstriche in Kauf nehmen müßten! Im Gegenteil, die Scheibe ist jetzt nochmals einfacher zu bedienen und bietet im Magazinteil neuerdings auch echte Bluescreen-Technik. Für die Zukunft stehen wir allerdings weiterhin vor der Frage, ob die Mac-Partition zur Gänze einer Amiga-Partition weichen soll – wie lautet Eure Meinung zu diesem Thema?



NEUES AUS DER REDAKTION



Last but not least können wir unseren Stammlesern voller Freude die Rückkehr von Oskar Dzierzynski, dem langjährigen Chefredakteur unserer Magazine und einem der ersten Joker-Redakteure überhaupt, verkünden! Nach einem Jahr schöpferischer Pause will der begnadete Stilist die Peitsche zukünftig aber ruhen lassen (sie wird weiterhin gekonnt von Joe und Richy geschwungen) und sich auf die Verteilung von stilistischem Zuckerbrot in seiner neuen Funktion als leitender Textchef konzentrieren. Die restlichen Neuigkeiten sind eigentlich gar nicht so neu: Wie immer wünscht das gesamte Joker-Team viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

SPIELE

PC CD-ROM

A IV Networks	91
Apache Longbow	74
Blue Planet 2000	90
Buried in Time	72
Command & Conquer	20
Dungeon Master II	92
FX Fighter	40
Hi-Octane	24
Kurztests: Budget	93
Mechwarrior 2	82
Paparazzi!	26
Pitfall	36
Power House	91
Screamball	90
Simon the Sorcerer II	32
Sim Town	92
Space Quest 6	76
Speedball 2	42
Syndicate	42
Virtual Pool	84
Welcome to the Future	38

MAC

Buried in Time	72
Paparazzi!	26
Welcome to the Future	38

AMIGA & CD³²

Base Jumpers	92
Der Seelenturm	90
Kurztests: Budget	93
Simon the Sorcerer II	32
Speedball 2	42
Syndicate	42

3DO & MEGA-CD

Hell	92
Pitfall	36
Syndicate	42

SATURN & PLAYSTATION

Clockwork Knight	91
Daytona USA	88
Panzer Dragoon	86
Pitfall	36
Victory Goal	91
Virtua Fighter	40

SOFTWARE

PC CD-ROM

3D-Atlas	71
Ars Electronica 94	71
Asterix – Die große Reise	68
CD-Megamix Vol. 2	70
Eine kurze Geschichte der Zeit	65
Filmführer Comedy	62
Filmführer Krimi	62
If Monks had Macs	71
Marktübersicht: Lernsoftware	66
Phänomene der Erde	64



SPIELE: Ein repräsentativer Querschnitt der aktuellen Neuerscheinungen für alle gängigen Systeme, inklusive der ersten Tests für Segas neue CD-Konsole Saturn. Anders gesagt: die ganze Welt der Computerspiele in einem Heft – übersichtlich strukturiert, kompetent getestet, reich bebildert und mit allen wichtigen Angaben zu Genre, Altersfreigabe und benötigter Hardware!



SOFTWARE: Das ganze Angebot an Lernsoftware, brandneue Edutainment-Programme, interaktive Filmführer und Tool-Sammlungen – auf CD gibt es nichts, was es nicht gibt. Und alles, was es an so Neuheiten für die diversen Hardware-Plattformen gibt, stellen wir in dieser Ausgabe ausführlich und kompetent vor!

Take Five	71
Urmels Filmstudio	68
Vision CD-Line Creativ	70

MAC

Ars Electronica 94	71
Eine kurze Geschichte der Zeit	65
If Monks had Macs	71
Marktübersicht: Lernsoftware	66
Take Five	71

CD-i

Die CD-i mit der Maus	68
Marktübersicht: Lernsoftware	66

HARDWARE

Marktübersicht: VR-Helme

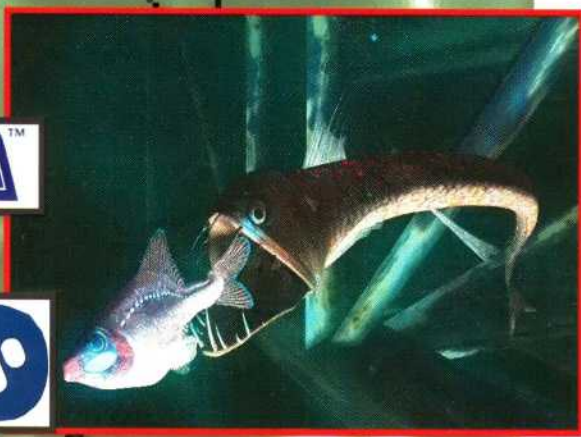
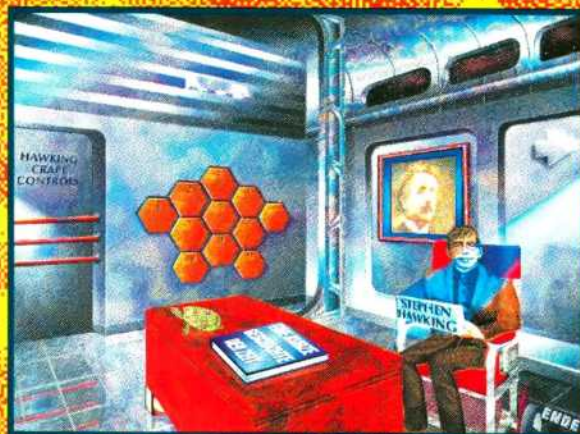
Cybermaxx	28
VFX1	28
i-glasses!	28

SPECIALS

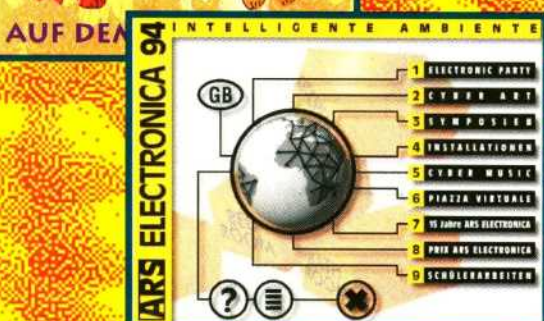
Die Zukunft der Systeme: Quo vadis, Multimedia?	58
Hinter den Kulissen: Von der Leinwand auf den Monitor – Batman Forever	10
Die Filmakademie als Multimedia-Schmiede	94
Preisauusschreiben: Blue Planet 2000 – Der Wettbewerb	44
Preview: Neues von Bullfrog	12
Preview: Compro Games – Computerspiele aus Israel	14

RUBRIKEN

Abo-Coupon	63
Charts	80
Comic	78
Editorial	3
Impressum	56
Joker Shop	96
Kleinanzeigen	56
Leserbriefe	16
Lösungshilfen	45
News-Schnipsel	7
Siegetreppchen	56
Terminkalender/Poster	50
Vorschau	98
Wegweiser	6



DIE CD-i MIT DER MAUS



HARDWARE: Die Zukunft des digitalen Entertainments liegt in der Virtual Reality – und sie hat längst begonnen, wie unsere Marktübersicht zu bereits erhältlichen VR-Helmen zeigt! Der Bericht informiert über die Vorzüge und Nachteile der einzelnen Modelle und klärt ab, ob es sich bei diesen 3D-Hüten um technologische Innovationen oder nur um überbeachtetes Spielzeug handelt.

SPECIALS: Wir stellen die Software von morgen heute schon im Preview vor, berichten über die Filmakademie als Multimedia-Schmiede und wagten einen Blick hinter die Produktionskulissen des neuen „Batman“-Streifens. Dazu gibt es einen Wettbewerb mit Preisen im Wert von mehreren tausend Mark und eine große Hersteller-Umfrage: Welche Hardware hat Zukunft – Quo vadis, Multimedia?



Wegweiser



DAS HEFT

Die Struktur: Zur leichteren Auffindbarkeit bestimmter Artikel haben wir die Seiten des Multimedia Jokers mit einem in Muster und Farbe wechselnden Rahmen umgeben – Software für den PC ist beispielsweise orange umrandet, solche für das 3DO rot, und Programme, die für mehrere Systeme erscheinen, sind violett gekennzeichnet. Demgegenüber hängen die Muster von der Rubrik ab; Hardware etwa verfügt über eine andere Rahmenstruktur als Spiele.

Die Bewertung: Im Bewertungskasten am Ende eines Tests werden vier Teilfaktoren (normalerweise Grafik, Sound, Steuerung und Motivation) prozentual benotet und zum Gesamturteil zusammengefaßt. Letzteres illustriert in Schritten von je zehn Prozent un-

ser „Diskus“-Maskottchen mit einem passenden Gesichtsausdruck. Hier eine „Trockendock“-Parade seiner Mimik:

bis 10%



11% bis 20%



21% bis 30%



31% bis 40%



41% bis 50%



51% bis 60%



61% bis 70%



71% bis 80%



81% bis 90%



über 90%



Unterhalb des Bewertungskästchens befindet sich schließlich die Technik-Ecke, in der Angaben zu System, Hardware-Konfiguration (besonders interessant für PC-Soft) und zu Besonderheiten stehen.



DIE CD ENTHALT:

1. Das Magazin (für PC und Mac) mit Textbeiträgen, Spielsequenzen, Videos und Slide-shows zu
SIMON THE SORCERER II
HI-OCTANE
FX FIGHTER
VIRTUA FIGHTER
MECHWARRIOR II
DAYTONA
COMMAND & CONQUER
ARCHIBALD APPLEBROOKS ABENTEUER
FRANKENSTEIN – THROUGH THE EYES OF THE MONSTER
FADE TO BLACK
CRUSADE
ASCENDANCY
ASTERIX
DIE CD-i MIT DER MAUS
BATMAN FOREVER
WETTBEWERB „LESERCLIP“
JOKER-VIDEO: „INTERVIEW“

2. Die DOS-Partition mit

2.1. Amiga-Spieledemos zu
PAWS OF FURY
FEARS
HATTRICK
MARVIN
RUFFIAN
RUGBY LEAGUE COACH
SUPER SKIDMARKS
SUPER STREETFIGHTER II

SUPER STREETFIGHTER II (AGA)
VIROCOP
WHALE'S VOYAGE II

2.2. Amiga-Demos
DRUGSTORE
IMPOSSIBLE POSSIBILITY

2.3. Amiga-PD
MARBLES
T-RACER
RELIQS OF DELDRONEYE
DPAINT V-DEMO

2.4. PC-Demos zu
AIRPOWER
APACHE LONGBOW
BALDIES
2 FAST 4 YOU
FLIGHT COMMANDER 2
PERFECT GENERAL 2
LAST DYNASTY
MAGIC OF ENDORIA
MISSION CRITICAL
QPOP
TOTAL VERRÜCKTE RALLYE
SKUNNY KARTS
WARRIORS
SPACE QUEST VI
MICRO MACHINES II

2.5. Patches zu aktuellen PC-Spielen

3. Die Mac-Partition mit Shareware für den Mac

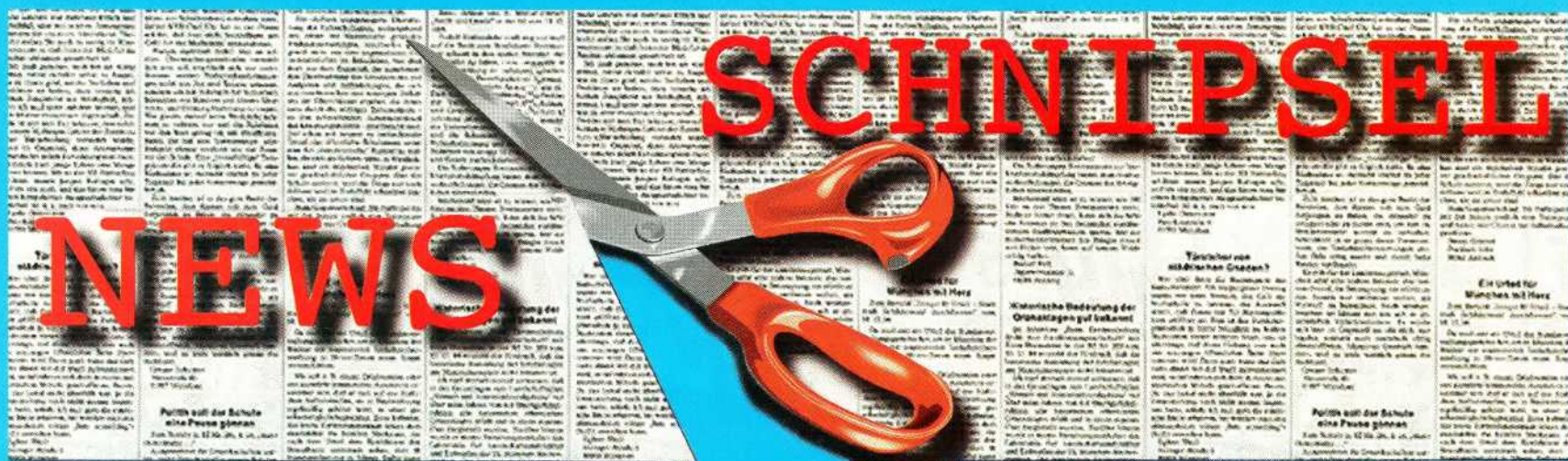
BESONDERES

Die CD benötigt zumindest einen 386 DX mit 4 MB RAM, Doublespeed CD-ROM und „Windows 3.1“, einen Macintosh (Standard-Mac oder Power-Mac) mit „Quicktime“ oder einen Amiga mit CD-Laufwerk und (möglichst) 2 MB RAM sowie Kickstart 2.0. Speziellere Konfigurations-Fragen sind dem Readme-File im Hauptverzeichnis der CD zu entnehmen.

Die PC-Demos lassen sich einfach installieren, indem man im Hauptverzeichnis der CD den Befehl „DEMO“ aufruft (wer sein CD-ROM als E: angemeldet hat, tippt statt dessen „DEMOE“) und dann den Anweisungen folgt. Sollte der Auto-Installer im Einzelfall Probleme verursachen, so kann man natürlich immer noch zur bewährten Handarbeit greifen – entsprechende Readme-Texte liegen den Demos jeweils bei.

Die Installation der Amiga-Demos funktioniert leider noch nicht ganz so bequem, sollte jedoch nach einem Blick in den „LIESMICH.TXT“ der Amiga-Schublade (Aufruf z.B. per Shell mit „ED LIESMICH.TXT“) keinen Ärger verursachen. Zudem muß man ein ISO-fähiges Filesystem haben, was aber bei fast jedem der Fall sein sollte.

Die Patches mit der Endung „.ZIP“ müssen vor Verwendung noch ausgepackt werden, das dazu nötige Programm „PKUNZIP“ lagert im Patches-Ordner. Die Art und Weise der Verwendung des Entpackers erklärt sich auf einem Help-Screen von selbst, wenn man einfach nur den Befehl „PKUNZIP“ eingibt. ACHTUNG: Shareware-Programme wie z.B. „PKUNZIP“ sind kein Public Domain – wer sie dauerhaft nutzen möchte, muß sich beim Hersteller registrieren lassen und die Registrierungsgebühr bezahlen.



GEMEINSAM SIND WIR STARK

Auf dem Softwaremarkt wird fleißig weiter geheiratet, Joint Ventures, Partnerschaften und Fusionen sind der letzte Schrei. Hier die beiden neuesten Hochzeiten, wobei die zweite Verbindung geradezu inzestuös ist...

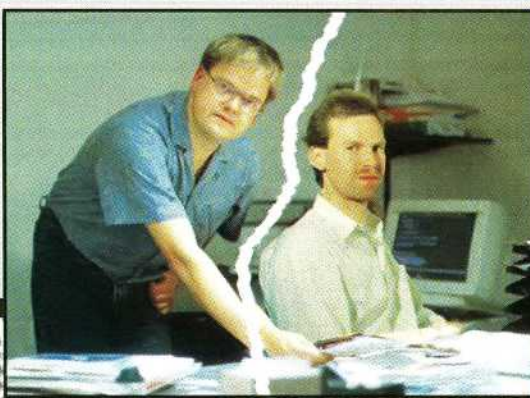
Nachdem **Attic** ja schon seit geraumer Zeit über Kontakte zu den amerikanischen Rollenspiel-Spezialisten von **Sir-Tech** verfügt (die Sirs vertreiben ihre DSA-Rollis in den USA), läuft die Kooperation jetzt auch umgekehrt: Statt wie bisher über Softgold, werden die US-Spiele hierzulande künftig von der Henkel-Truppe vermarktet – den Anfang macht „Druid“, das in der deutschen Version „Der Druidenzirkel“ heißen wird. Die zweite Verlobung klingt

zwar irgendwie nach Satire, hat sich aber just so zugetragen: Der Hamburger **Time Warner**-Ableger **Warner Interactive** verhandelte nämlich schon eine ganze Weile mit **Time Warner Interactive** darüber, ob in Deutschland über die Vertriebschance des ersten auch die Software des letzteren an den Mann gebracht werden soll – inzwischen hat man sich offenbar darauf geeinigt. Na, hoffentlich können sich die beiden Firmen wenigstens selbst auseinanderhalten!



EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE

Wo geheiratet wird, da ist auch der Scheidungsrichter nicht weit: Dieser Tage trennte sich **Max Design** von seinem deutschen Ableger, der in Zukunft unter **NEO Software/Litfin Publishing** firmieren wird. Der Deutschlandvertrieb von „Oldtimer“ ver-



bleibt zwar bei den ehemaligen Maxisten, kommende Produkte des österreichischen Herstellers wie z.B. die Börsensimulation „Clearing House“ werden aber wie in den guten alten Zeiten direkt von der Alpenrepublik aus vermarktet werden.

MYSTERIÖSE VORGÄNGE

Trotz gewisser Schwächen, etwa beim Saven und Laden, entwickelte sich das surreale Adventure „Myst“ am Mac und dem PC längst zum Kult-Klassiker – jetzt soll das Spiel noch populärer werden! Zum einen wird das Game mit den mysteriös-originellen Rätseln nämlich für Sonys neue Playstation umgesetzt, zum anderen

gibt es das Programm nun auch in einer komplett deutschen Version samt übersetzter Sprachausgabe. Wer die englische Variante bereits besitzt, braucht sich aber nicht zu grämen, denn er kann die Scheibe bei **Broderbund Software Europe** gegen Einsendung von CD und 10 Pfund (Euroscheck bzw. Kreditkarten-Nummer) umtauschen: **Broderbund Software Europe c/o Strapark International LTD**

Unit A Sovereign Park, Brenda Road Hartlepool, Cleveland TS25 INN, Great Britain



DIE KONSOLIDIERTE „FREUNDIN“

Wer mit seinem CD³² eigentlich höchst zufrieden ist, aber manchmal halt die Möglichkeiten eines Computers vermißt, darf jetzt aufatmen: Bei „DCE“ legt man gerade letzte Hand an die Lösung des Problems!

Diese Lösung ist eine Steckkarte mit dem schönen Namen **FX32**, die komplett in



den Erweiterungsport paßt und aus der Schillerscheibenschleuder einen waschechten Amiga 1200 macht. Festplatte und Extra-Fast RAM lassen sich nachrüsten, die Basisversion ohne derlei Drumherum soll 450 Mäuse kosten. Wenn das gute Stück hält, was es verspricht, dann versprechen wir einen Test im nächsten Heft.

THE RED



BALLOON

Beim Bertelsmann-Label „The Red Balloon“ hat man sich eine ganz neue Methode ausgedacht, um den Verkaufser-

folg der Software zu steigern: einen Prädikat-Aufdruck mit dem Schriftzug „A Director's Game“.

DIRECTORS CUT

Damit soll ein Hinweis auf den jeweiligen „Regisseur“ des Programmes verbunden sein – beim demnächst zur Veröffentlichung anstehenden „Berlin Connection“ wäre das z.B. **Eku Wand**, während das Abenteuer „Shine“ von **Terry Rudat** dirigiert wird. Dagegen ist natürlich soweit nichts einzuwenden, aber angesichts des Debakels mit den unsäglichen „Lost Sig-

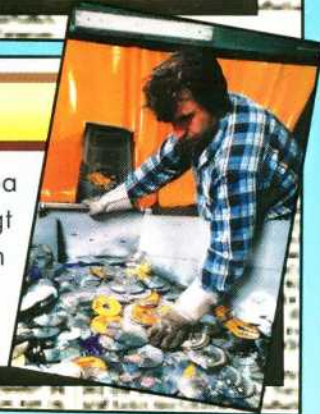
nals“ wären uns doch bessere Methoden der Umsatzsteigerung in den Sinn gekommen: Warum nicht einfach mal wirklich gute Spiele programmieren? Warum nicht einfach mal ein Qualitätsrollenspiel wie „Ambermoon“, an dem die Ballöner seit Ewigkeiten die Rechte haben, endlich auf den Markt bringen? Ja, warum eigentlich nicht?

IMAGEPFLEGE

Beim Ölkonzern Shell kämpfte man ja letzthin mit einigen PR-Problemen – wären die Manager bei den chemischen Kollegen von **Bayer** in die Lehre gegangen, so wäre uns der ganze Trouble um die

„Brent Spar“ wohl erspart geblieben: Die rührigen Leverkusener gaben jüngst bekannt, daß sie im Werk Dormagen CD-Fehlchargen und -Ausschußware recyceln; dabei soll es sich um die erste Anlage

dieser Art in Europa handeln. Ja, da zeigt der grüne Daumen doch gleich nach oben!

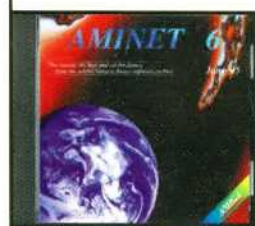


STOFF IN GROSSEN MENGEN

Amiga-Freunde, aufgepaßt, hier rollt der Nachschub in Sachen Shareware und PD: Zwei brandneue Scheiben kamen kürzlich auf den Markt; eine heißer als die andere!

Den Anfang macht **Amiga FD inside!** von **Ultramax**, wo „Bernds PD 1 – 200“ (Anwendersoft), „ProjectS 1 – 300“ (Musik

und Sounds) sowie andere Serien und auch Disketten-Magazine warten. Zudem finden sich einige besonders leckere Shareware-Programme wie „EaglePlayer“, „ArtPRO“ oder „DOSXS“ als registrierte Vollversionen mit Updatemöglichkeit auf der Scheibe. Bei **Stefan Ossowskis Schatztruhe/GTI GmbH** läuft hingegen **Aminet 6** vom Band – mit insgesamt 1,1 Gigabyte Soft (in entpackter Form). Über die legendären Aminet-CDs muß man sicher keine Romane schrei-



ben, interessant ist aber noch der Demo-Schwerpunkt mit fast 2.000 Beiträgen! Hier wie dort wären 25,- DM zu bezahlen, Kandidat Nummer eins gib'ts bei **Ultramax, Wampen 11, 95707 Thiersheim**, während das zweite Schätzchen in **Stefan Ossowskis Schatztruhe, 45131 Essen** vergraben ist.

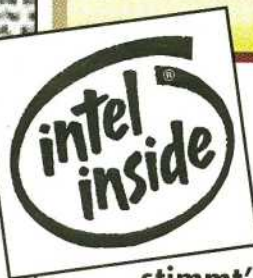
SUPER-MARIO

Das Birminghamer Software-Konglomerat **Centregold** („U.S. Gold“, „Core Design“ u.a.) hat sich einen Kicker gekauft: **Mario Basler** von den Werderanern soll nun als prominentes Zugpferd für „Fever Pitch Soc-



cer“ fungieren; Anzeigen, Covergestaltung und Fernsehauftritte inbegriffen. Zudem ist ein großes Preisausschreiben geplant, bei dem als Hauptgewinn ein Trainings-Stündchen mit dem Stürmerstar höchstselbst wartet.

INTEL INSIDE



Wer heutzutage etwas auf sich hält, der geht ins Netz und bereist die Daten-Highways, stimmt's? Da kann doch nicht ausgerechnet ein Digi-Riese

wie der Chip-Produzent „Intel“ daheim bleiben!

Daher verfügt auch die Pentium-Company inzwischen über eine Homepage im Internet, genauer gesagt im grafisch orientierten World Wide Web. Unter der Adresse <http://www.intel.com/> er-

hält man da z.B. umfassende Informationen zum neuen P6-Prozessor, zur richtigen Verwendung von Overdrive-Chips oder auch wertvolle Tips für Software-Entwickler. Ja, Ökonomen finden hier sogar den jährlich neu aufgelegten Geschäftsbericht des Weltkonzerns.

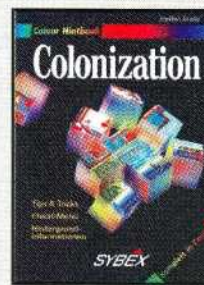
WO BIN ICH?

Drei neue Spiele-Hilfen für verzweifelte Steckenbleiber flatterten uns jüngst auf den Schreibtisch – zwei davon sind den Rollenspielern gewidmet, eines befaßt sich mit den Tücken der Kolonisation.



Die beiden Rolliratgeber kamen direkt von

Mindscape, wobei sowohl das **Wake of the Ravager Clue Book** als auch das **Alien Logic Clue Book** komplett in Englisch verfaßt sind. Auf den 125 bzw. 75 Seiten wird, wie bei SSI-Produkten üblich, jeweils ein umfassender Überblick über das fragliche Game geboten; insbesondere Tabellen aller Art kommen nicht zu kurz. Wer sich dafür interessiert, der wende sich an einen Importhändler, wo auch ein Preis zu erfahren sein sollte. Nicht mehr und nicht weniger als 14,80



DM kostet hingegen **Colonization** von Stefan Dralle, ein schlappe 93 Seiten schwaches Büchlein aus dem **Sybex Verlag**. Der Inhalt zeigt sich aber von der starken Seite, denn abgesehen von den verschiedensten Tips, Tricks und Hintergrundinfos erfährt man hier auch, wie die Sache mit dem Cheat-Menü funktioniert.

LEBEN MIT „OS/2 WARP“

Das neue PC-Betriebssystem „OS/2 Warp“ ist zwar ohnehin nicht so sehr für Spieler geeignet, aber deshalb wollen wir trotzdem keinen im Regen stehenlassen, der Probleme damit hat!

Also schmökerten wir uns durch die aktuelle Literatur zum Thema und stießen zunächst auf **Ihr OS/2 Warp Scout** von



Olaf Koch und Thomas Smiatek. Das fest gebundene Buch aus dem Verlag **Markt & Technik** befaßt sich auf 365 Seiten gut verständlich und umfassend mit der IBM-Software, wobei es

den Autoren weniger um den allgemeinen Hintergrund als vor allem um Tips und Tricks ging. Eine zusätzliche CD mit Utilities, Treibern und Patches rechtfertigt den geforderten Preis von 49.- DM allemal.



Mehr oder weniger dasselbe, allerdings auf fast 1.000 Seiten ausgewalzt sowie hölzern und teils schwer verständlich aus dem Englischen übersetzt, hat **OS/2 Warp für Insider** im Angebot. Der ebenfalls bei **Markt & Technik** unter dem **SAMS**-Label erschienene Schinken von David Moskowitz und David Kerr kostet 98,- DM und beinhaltet gleichfalls eine CD.



Am besten gefiel uns aber das unscheinbarste Büchlein: Das 200-seitige Paperback mit dem schlichten Titel **OS/2 Warp** von Josef Steiner eignet sich hervorragend als Einstieg (sowie später zum Nachschlagen), da der Autor seinen Stoff in übersichtliche Kapitel unterteilt und jeden Bedienungsschritt mit erläuternden Screenshots illustriert hat. Das Copyright des erfreulichen Werks liegt bei **Que**, einem weiteren Label von **Markt & Technik**, und der Händler gibt sich mit moderaten 29,80 DM zufrieden.

VERMESSEN

Hier noch ein Kurzinfo für Langzeitplaner: Die **Computer '95** in Köln findet vom 10. bis 12. November statt, zwei Hallen sind

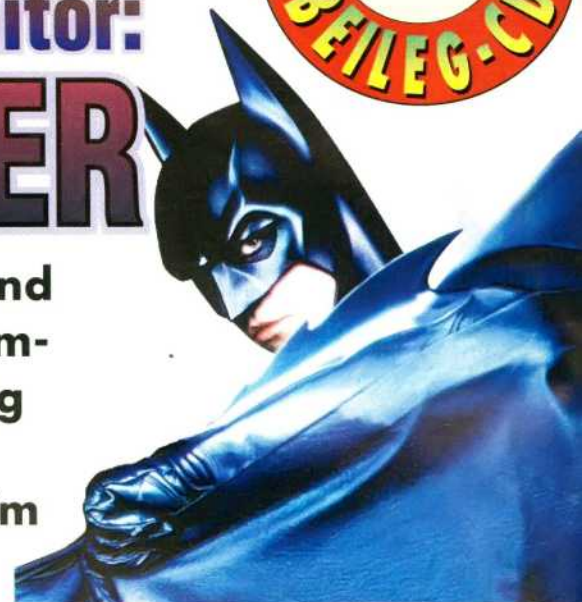
gebucht, viele Aussteller werden erwartet, und auch wir werden die Messe wieder mit einer schnuckeligen Joker-Box adeln!





Von der Leinwand auf den Monitor: BATMAN FOREVER

Versoftete Hollywoodstreifen gibt es zuhauf und mittlerweile auch schon ein paar verfilmte Computerspiele – doch mit der aktiven Beteiligung am neuesten Leinwandepos um die Comic-Fledermaus leistete die Spieleschmiede Acclaim echte Pionierarbeit!



Daß Acclaim als bisher erstem reinrassigen Spielehersteller („NBA Jam“) der Sprung in die Traumfabrik gelang, verdankt die amerikanische Firma ihrer „Advanced Technologies Group“, über die wir auf diesen Seiten ja bereits einmal berichtet haben: ATG entwickelt seit geraumer Zeit visuelle Techniken auf EDV-Basis und brachte jetzt erstmals sein patentiertes Motion Capture-Verfahren im großen Stil zum Einsatz.

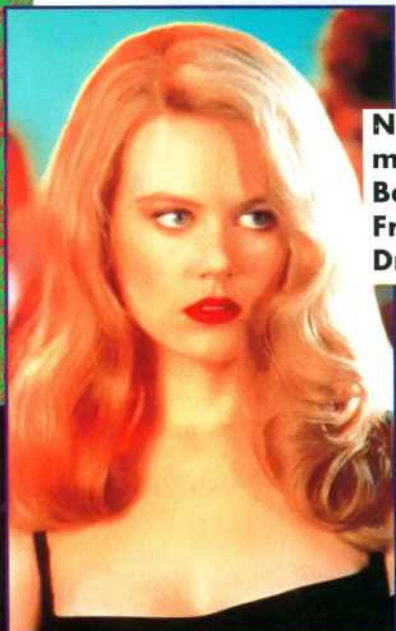
DER FILM

Einsatzgebiet ist Tim Burtons drittes Fledermaus-Movie „Batman Forever“ (diesmal zeichnet Burton allerdings nicht mehr als Regisseur, sondern als Produzent verantwortlich), das in den USA mit einem Wochenend-Einspielergebnis von rund 53 Millionen Dollar sogar den bisherigen Rekordhalter „Jurassic Park“ knapp ausstechen konnte – wenn auch nur deshalb, weil Time Warner die Kinos mit einer bislang unerreichten Anzahl von Filmkopien überflutete. Angesichts des mäßig gespannten Handlungsfadens darf ein ähnlicher Erfolg hierzulande also bezweifelt werden, immerhin sind aber die Spezialeffekte einen Kinobesuch wert. Und genau sie gehen zu einem guten Teil auf das Konto der Acclaim-Crew, die damit den

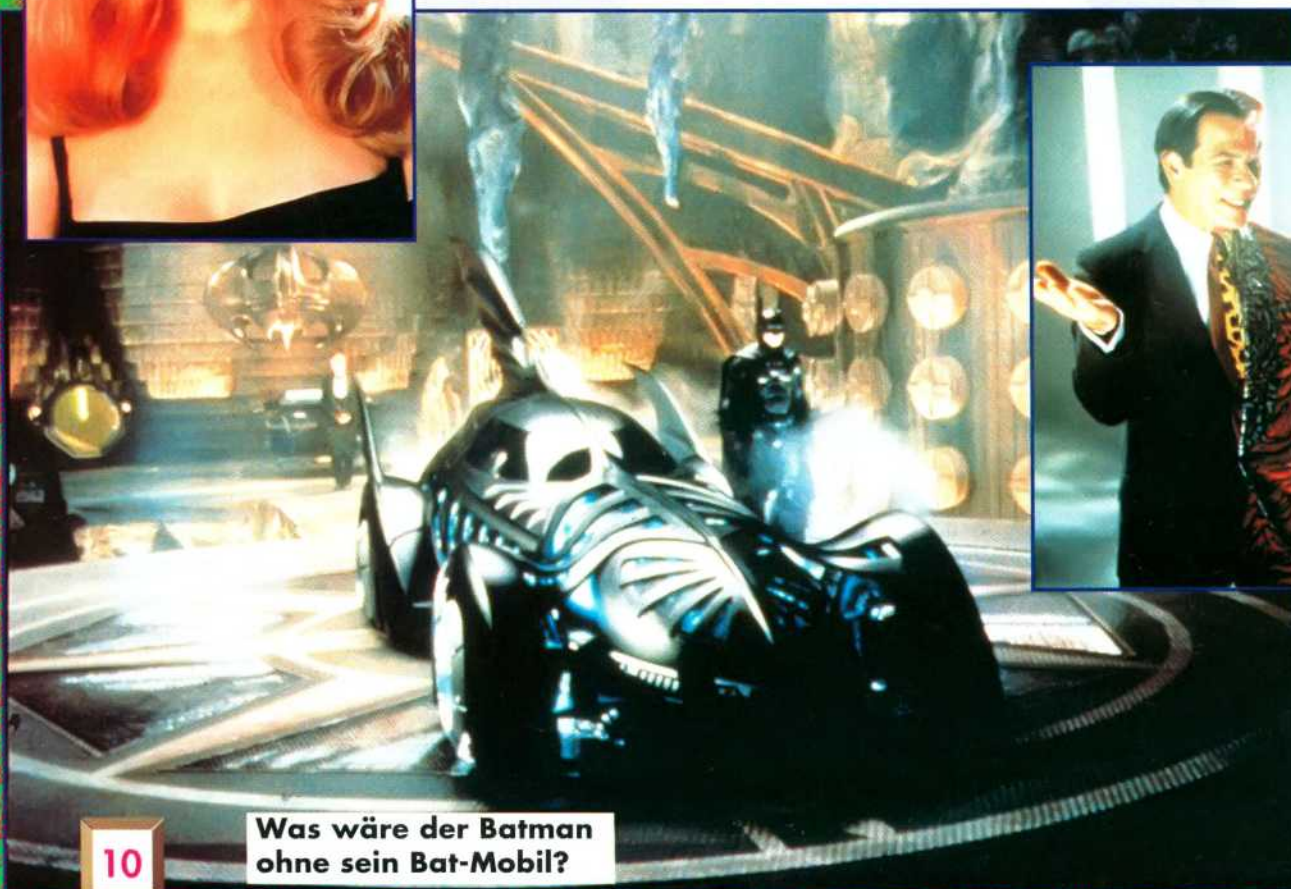
langjährigen Platzhirschen auf dem Gebiet der Optik-FX Konkurrenz macht.

DIE TRICKS

Wofür sonst Companys wie George Lucas' Industrial Light & Magic geradestehen, das hat hier also ATG realisiert: Batmans tiefe Stürze in Häuserschluchten und ähnlich gewagte Superhelden-Manöver. Im Normalfall werden solche Szenen entweder am Computer mit herkömmlicher 3D-Rendersoftware animiert oder vor dem altbekannten Bluescreen gefilmt, was aber beim späteren Einkopieren der Darsteller in die Quasi-Kulisse eine gewisse Rücksicht auf die Farb- bzw. Kleidungswahl erfordert und oft zu störenden Schlieren an den Konturen führt. Acclaims Motion-Capturing bedient sich dagegen der besten Elemente beider Methoden:



Nicole Kidman als Batmans Freundin Dr. Chase



Was wäre der Batman ohne sein Bat-Mobil?



Oscarpreisträger Tommy Lee Jones als Doppelgesicht und Jim Carrey als Riddler



Zunächst werden Gelenke und markante Stellen eines schwarz eingekleideten Stuntmans mit grell leuchtenden Punkten markiert. Dieser vollführt unter Beobachtung rechnergesteuerter Kameras im abgedunkelten Studio beispielsweise einen Sturz; mittels Peilung auf die rund 70 Markierungen wird sodann eine Art digitales 3D-Skelett samt Bewegungsdaten errechnet – wie das vor sich geht, haben wir bereits beim Blick in das Acclaim-Studio beleuchtet. Die „Raw Point File“ genannte Datensammlung aus Punkten, Vektoren und Koordinaten läßt sich nun mit dem „Charakter Animation System“ in Bewegung versetzen und mit einer äußeren Struktur versehen. Aus dem nackten Zahlengerüst entsteht so ein digitaler Batman, der über das verfeinerte Bluescreen-System „Ultimate“ in eine beliebige Kulisse gestanzelt werden kann. Ob die Umgebung aus real abgefilmten Häuserzeilen oder am Computer gerenderten Futuro-Bauten besteht, spielt somit keine Rolle mehr: Das Ergebnis ist in jedem Fall eine perfekte Illusion, wie sie weniger ausgefeilt übrigens gelegentlich auch im TV als „virtuelles Studio“ zu sehen ist.

DAS SPIEL

Naheliegenderweise nutzt man dieselbe Technik (allerdings in Tateinheit mit einem herkömmlichen Bluescreen) für die Versoftung, die in Deutschland etwa einen Monat nach dem Kinostart am 3. August in die Shops gelangen soll. Zunächst wird Batman dabei über die etablierten 16-Bit-Konsolen und den Game Boy turnen, kurz vor Weihnachten folgen eine

Arcade-Version sowie erheblich erweiterte CD-Umsetzungen für PC und „Windows '95“. Und für das kommende Frühjahr sind schließlich Konvertierungen für Sonys Playstation und Segas Saturn angesetzt. Da man sich bei den späteren Versionen auf die Power des Datenträgers CD-ROM stützt, dürfte der Unterschied zwischen passivem Kino-Vergnügen und aktivem Software-Spaß dann wohl endgültig verwischen...

Versprochen wird eine actionhaltige Keilerei im Stil von „Street Fighter“, durchmischt mit jeder Menge Räseleinlagen, Geschicklichkeitstests auf Plattformen und spektakulären 3D-Szenen; etwa wenn Batman (im Film gespielt von Val Kilmer) per Boot die Insel des fiesen Riddler (Jim Carrey) ansteuert oder sich an die Fersen von Doppelgesicht (Tommy Lee Jones) heftet. Keine Frage, daß die Spielszenen in einen passenden Präsentationsrahmen aus Full Motion Video-Sequenzen eingesponnen und der User so voll in das Geschehen integriert werden soll. Ob die spielerische Praxis dann auch tatsächlich hält, was Acclaim für dieses ambitionierte Produkt verspricht, bleibt freilich abzuwarten – der Test folgt demnächst in diesem Theater. (rl)

Val Kilmer
mal in Zivil...



...mal in Arbeitskleidung



Vorbereitungen
zum Dreh



Das Set mit
„Green-
screen“ für
Szenen aus
dem Com-
puterspiel



Das Spiel zum Film, hier
am Super Nintendo



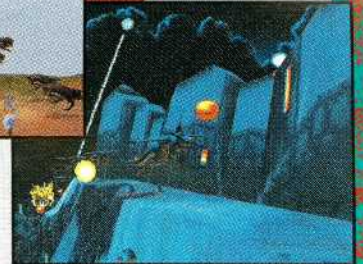
Die englischen Ochsenfrösche waren von

jeder Garanten für originelle Spielideen, das begann einst mit dem göttlichen „Populous“ und hört mit den fliegenden Teppichen aus „Magic Carpet“ noch lange nicht auf!

(K)lein Frosch im Hals : NEUES VON BULLFROG

MAGIC CARPET II: THE NETHERWORLDS

Noch diesen Herbst darf der PC-Aladdin wieder den Teppich von der Stange holen, um mit seinem Fransen-Flugi nun auch unterirdisch oder nächtens abheben zu können und dann in ganz neuen Landschaften ganz neue Feinde mit teilweise ganz neuen Spells zu bekämpfen. Die Fluggeschwindigkeit soll dabei gegenüber dem Vorgänger erheblich zunehmen, einen Multiplayer-Modus gibt's wieder gratis dazu.



DUNGEON KEEPER

Hier sollen den Rollenspielern neue Perspektiven eröffnet werden, denn erstmals schlägt man sich für die andere Seite: Als Herrscher über einen Dungeon soll man Schätze und Monster einsetzen, um möglichst viele Abenteurer in ihr Unglück zu locken – mit jedem Sieg über eine Party werden die Katakomben dann für profilierungssüchtige Helden attraktiver! Die witzig-satirische Idee wird sich mit Texturemapping, Licht/Schatten-Effekten, Sprachausgabe und einem Mehrspieler-Modus präsentieren und so für ein schönes Weihnachtsfest unter den Genre-Fans sorgen.

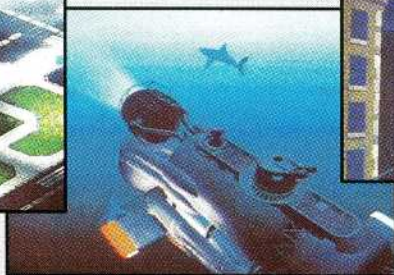
GENE WARS

Spätestens im Frühjahr 1996 kommen dann auch wieder die Strategen zum Zug, wenn sie als Führer eines von vier kriegerischen Stämmen der Konkurrenz mit genmanipulierten Wesen einheizen können – wo sonst durfte man bislang einem Echtzeit-Morph vom Häschen zum Saurier beiwohnen und ein solches Bestiarium auch noch in der Schlacht befehligen? Insbesondere alte „Populanten“ dürfen sich auf diese humorige Kombination aus Konflikt- und Göttersimulation freuen!



AUSSERDEM...

...wird im Frühling auch noch **Syndicate Wars** auf die Playstation losgelassen, eine etwas actionlastigere Variante des strategischen Bullfrog-Klassikers „Syndicate“. Die populäre Rummelplatz-Sim „Theme Park“ wird ebenfalls gerade für die neue Sony-Konsole umgesetzt, dazu kommen im Lauf des nächsten Jahres ein paar weitere Highlights; zunächst für den PC, dann auch auf Saturn und Playstation: Die mit Texturemapping veredelte U-Boot-Simulation **Creation** thematisiert den Kampf gegen Meeresungeheuer aus dem Genlabor, während man sich bei **The Indestructibles** einen eigenen Superhelden zimmern darf, um mit ihm die Welt zu retten. Aufgrund der benutzten „Carpet“-Engine und dem Achtspielermodus ist hier mit rasantem 3D-Flugverkehr zu rechnen – wer dabei zu Schaden kommt, kann sich in **Theme Hospital** auskurieren, wozu er allerdings erst mal ein funktionstüchtiges Krankenhaus aus dem Boden stampfen muß... (ole)



Von links nach rechts: Syndicate Wars, Creation, The Indestructibles und Theme Hospital

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...

Dungeon Master™ II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...



-neue dimensionssprengende, interaktive Handlungen zwischen Spieler, Charakteren und Kreaturen



-realistische Kampf-Action in Echtzeit



-unheimliche Sound-Effects und stimmungsvolle Hintergrundmusik

Interplay

DISTRIBUTED BY
Aklaim
Entertainment GmbH

FTL

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy: IBM und 100% kompatibel, 386DX/33 oder schneller, 4 MB Speicher (3 MB EMS), DOS 5.0 oder höher, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft kompatible Mouse. **MAC:** System 6.0.7. oder höher, 256 Farben 2,5 MB Speicher. **AMIGA:** Benötigt AMIGA 1200, 2000, 2500, 3000, 4000 mit Workbench 1.2

© 1994 Interplay Productions Ltd. and Software Heaven. Dungeon Master is a trademark of Software Heaven, Inc. All rights reserved.

COMPUTERSPIELE AUS ISRAEL



COMPRO GAMES

Israel ist immer für eine Schlagzeile gut, vor allem, wenn es um die große Politik geht – für großes Entertainment aus dem elektronischen Bereich war der kleine Nahoststaat bislang nicht gerade berühmt. Doch die Zeiten ändern sich...

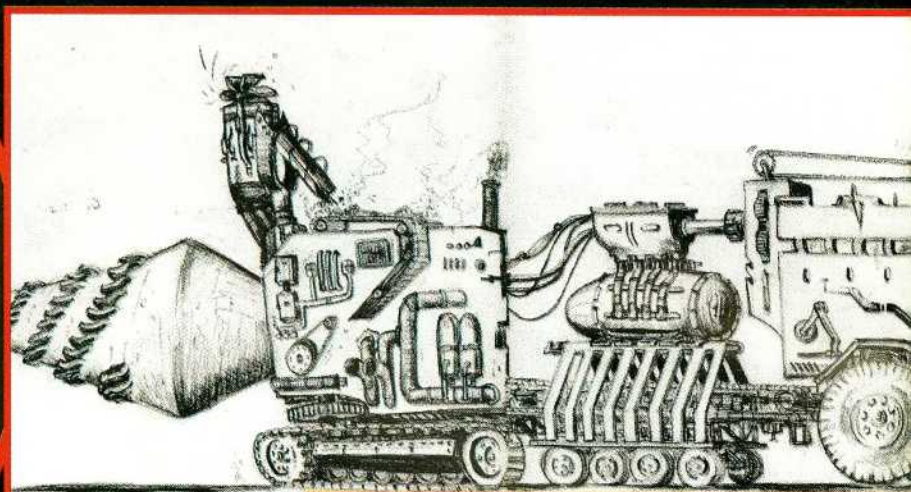
Gut, ein paar kleinere Programmierstuben für Edutainment gibt es in Israel schon länger, aber sonst? Nun, sonst gibt es in Tel Aviv bereits seit drei Jahren eine rührige Spieleschmiede namens Compro Games, die z.B. im Auftrag von Accolade die Feuerstühle von „Cycle Mania“ ins multimediale Rennen am PC schickte. Die Firmemutter Compro beschäftigt mittlerweile 130 fest angestellte, zumeist aus militärischen Kreisen rekrutierte Programmierer, die jedoch hauptsächlich mit Software-Lösungen für Firmen befaßt sind, während die 30 Mann starke Unterabteilung derzeit an drei neuen Projekten arbeitet. Und wie das weltweit immerhin 60.000mal verkaufte „Cycle Mania“ werden auch sie keinen internationalen Vergleich zu scheuen brauchen:

SPACE RUNNER

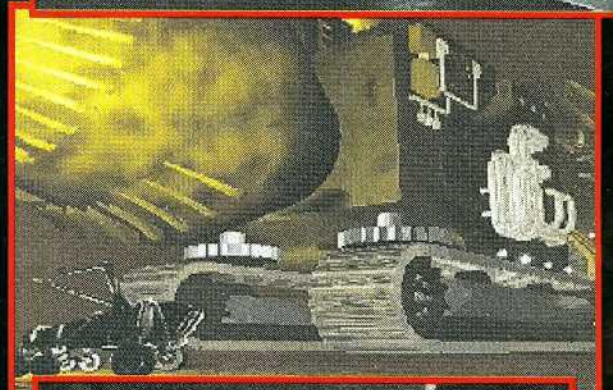
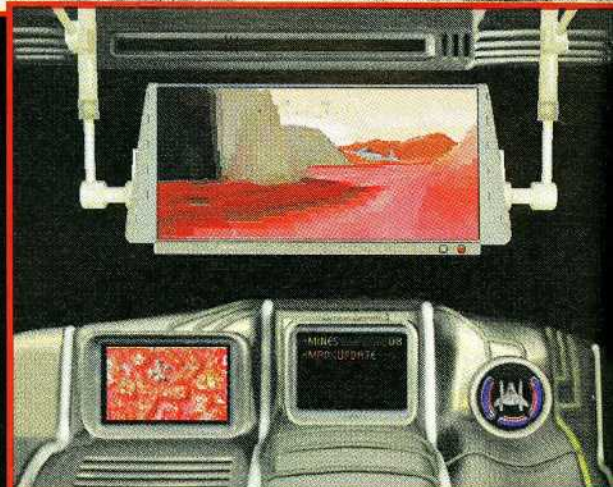
Voraussichtlich bei Ocean wird dieser futuristische Flug-Aktionist mit gerenderter 3D-Grafik und Voxeltechnik das Licht des Weltraums erblicken. Per Tastatur oder Joystick steuert man hier seinen Raumgleiter mit affenartiger Geschwindigkeit über Planetenoberflächen und kann sogar 360-Grad-Loopings flie-

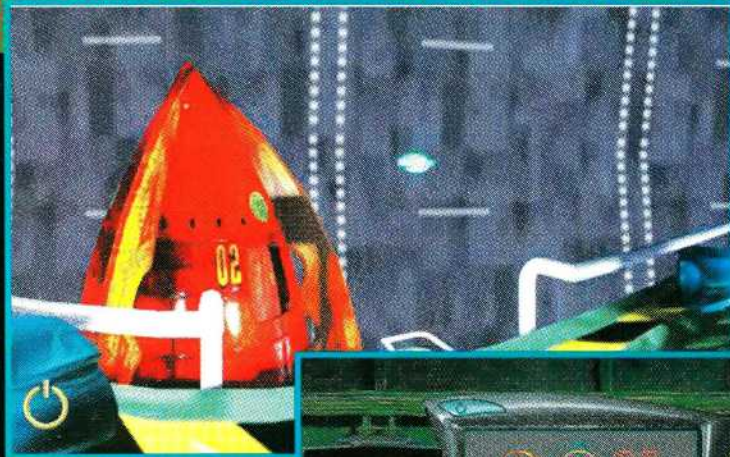
gen. Das Game bietet über 30 Minuten animierte 3D-Sequenzen, jede Menge Videos sowie digitalisierte Sprachausgabe und Musik; für letztere wurde sogar eine bekannte israelische Popband in die Pflicht genommen.

Doch auch inhaltlich steht hier ein heißer Ritt bevor, denn es geht darum, acht Planeten von der Schreckensherrschaft der unhöflichen Lynx zu befreien. Diese acht Welten sind durch Teleporter miteinander verbunden, wobei es im Prinzip egal ist, in welcher Reihenfolge man seine Befreiungsaktion ablaufen läßt. Sicher, aus Vernunftgründen ergeben sich im Einzelfall dann schon sinnvolle Vorgehensweisen, denn z.B. wird es recht schwer haben, wer nicht gleich anfangs das mächtige gegnerische Radarsystem auf dem Mars atomisiert. Überhaupt sind auf jedem Gestirn bestimmte Missionen zu erfüllen: Sprengsätze wollen entschärft, Konvois begleitet und Bodenziele zerbröckelt werden. In diesem Sinne kann man übrigens auch schon mal den Flug stehenlassen und mit dem Jeep weiterdüsen, was den Vorteil hat, daß wichtige Objekte dann per Greifarm zugänglich und einsammelbar sind. Doch ob nun zu Lande oder in der Luft, komplexe Action mit strategischen Elementen dürfte garantiert sein.



SPACE RUNNER





CYBERQUEST



SOUL HUNT

Die „Seelenjagd“ hat man sich hingegen als Mischung aus Adventure und Autofahr-Simulation vorzustellen, für deren Präsentation das israelische Straßennetz mit einer Spezialkamera aufgenommen wurde. Die so entstandenen Filme wurden digitalisiert und in das Programm eingebaut, wodurch Soul Hunt eine erstaunlich perfekte Kombination aus Videosequenzen und Computergrafik verspricht!

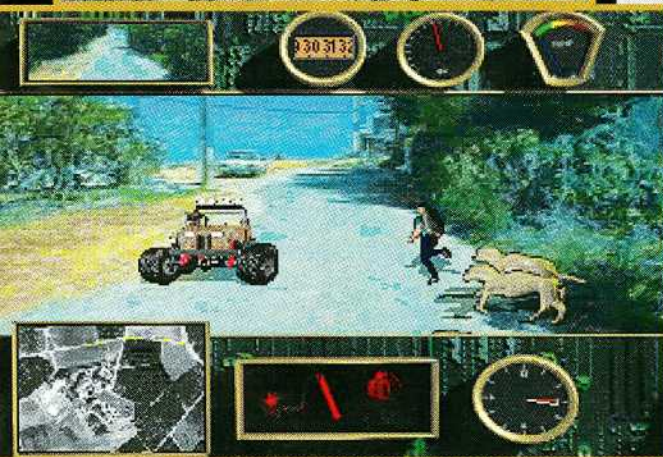
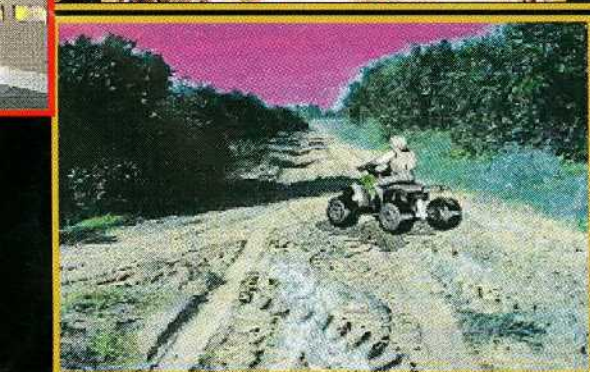
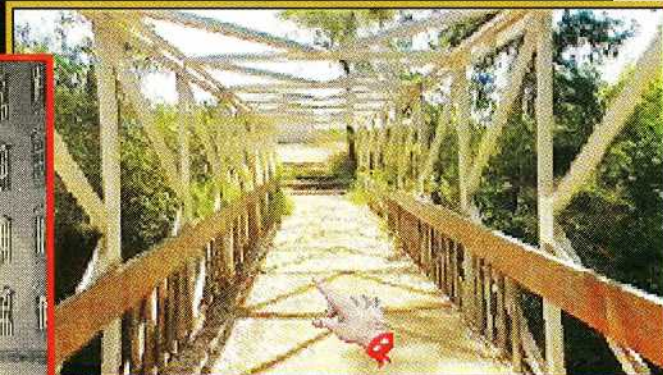
Die Handlung verspricht indessen viel Spannung, worauf schon das gruselige Szenario hindeutet: Peach Town, eine ruhige Kleinstadt mit südlichem Ambiente, befindet sich in der Nähe eines alten Ruinenfeldes. Alle fünf Jahre findet in dieser düsteren Kulisse ein Fest statt, bei dem geheimnisvollen Bräuchen gefrönt wird, um den Prinzen der Finsternis persönlich zu beschwören. Doch dieses Jahr verläuft die Freiluft-Seance anders als je zuvor, denn ein wissensdurstiger Professor hat uralte Manuskripte ausgegraben, welche bis ins kleinste Detail ein uraltes Ritual zwecks Öffnung des „Tors zur Hölle“ beschreiben. Mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden, nur soviel sei noch gesagt, daß es in den Automobil-Szenen allerlei gräßliche Monster von der Straße zu putzen gilt, während zwölf Ruinen-Dungeons der abenteuerlichen Erkundung per Mausclick harren.

Um das Trio komplett zu machen, folgt nun noch ein waschechtes Abenteuer, in dem der Protagonist beim Stöbern im heimischen Keller über einen Cyberhelm stolpert. Er setzt ihn auf und wird (man ahnt es bereits) in eine unheimliche Gegend geschleudert, in der es von schwebenden Plattformen und seltsamen Dingen geradezu wimmelt. Diese merkwürdige Techno-Welt diente einst als Experimentallabor, wo künstliche Lebewesen aus den Reagenzgläsern hüpfen – bis die Herren des Projekts eines Tages von Rebellen attackiert und getötet wurden. Dummerweise fanden die Geister der Cyberforscher jedoch keine rechte Ruhe und erfüllen nun mit ihrer Präsenz die ehemaligen Wirkungsstätten.

CYBERQUEST

Der Spieler bewegt sich also durch die dreidimensional dargestellte Alptraumwelt, muß sie erforschen und mittels vielfältiger Manipulationen an den überall herumstehenden Maschinen schließlich vom Ort des Schreckens entfliehen. Tja, und wenn sich die Programmierer nicht noch selbst in ihrem eigenen Spiel verirren, dann startet die Cyberquest etwa in einem halben Jahr, während der Startschuß zu Space Runner bereits zu Weihnachten erfolgen soll. Nur für die Seelenhatz steht leider noch kein Termin in Aussicht, aber es soll uns der Teufel holen, wenn wir nicht unsere Seele für ein Testexemplar verkaufen würden... (Carsten Borgmeier)

Die Handlung verspricht indessen viel Spannung, worauf schon das gruselige Szenario hindeutet: Peach Town, eine ruhige Kleinstadt mit südlichem Ambiente, befindet sich in der Nähe eines alten Ruinenfeldes. Alle fünf Jahre findet in dieser düsteren Kulisse ein Fest statt, bei dem geheimnisvollen Bräuchen gefrönt wird, um den Prinzen der Finsternis persönlich zu beschwören. Doch dieses Jahr verläuft die Freiluft-Seance anders als je zuvor, denn ein wissensdurstiger Professor hat uralte Manuskripte ausgegraben, welche bis ins kleinste Detail ein uraltes Ritual zwecks Öffnung des „Tors zur Hölle“ beschreiben. Mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden, nur soviel sei noch gesagt, daß es in den Automobil-Szenen allerlei gräßliche Monster von der Straße zu putzen gilt, während zwölf Ruinen-Dungeons der abenteuerlichen Erkundung per Mausclick harren.



SOUL HUNT



REDE & ANTWORT



GUT GEKLONT IST HALB GEWONNEN

Ein feines Magazin habt Ihr da hingelegt; Kniefall! Doch während ich mich als PCler über die hier anstandslos geschluckte Beileg-CD freuen kann, muß ich als Immer-noch-Amiganer dicke Tränen wegen der Scheibe vergießen, denn mein CD³² spuckte sie stets beleidigt wieder aus. Na egal, schon der alte Wallenstein wußte ja um den Wert der Aufrüstung. Und inhaltlich ist die CD schließlich auch echt gut gelungen; am besten hat mir in der letzten Ausgabe der Video-Clip „Joker Cloning“ gefallen – wenn Martin da am Schluß so drollig in die Kamera schaut, bin ich bereits mehrmals vor Lachen schier über der Tastatur zusammengebrochen! Womit hat Papa Joe ihn da bloß gefüttert? Sah doch eigentlich ganz lecker aus...

Davon abgesehen erstaunt mich Euer Kollege Werner Regnet (der Comic-Zeichner) immer wieder aufs Neue: Ich hätte vor seinem Arbeitspensum schon längst kapituliert und mich an irgendeiner diskreten Verlagsecke erhängt! Olaf Bathke, Tönning

Das Lob wird dankend zur Kenntnis genommen, die Kritik (wg. CD³²) geschluckt und die Frage beantwortet: Jungredakteure sind nach den in München gültigen Cloningvorschriften umgehend mit Bavarica wie Weißbier, Weißwurst und erstaunlicherweise braunen Brezeln zu domestizieren. Wobei uns der Gerstensaft des öfteren auszugehen droht, weil Comic-Werner tatsächlich dazu neigt, sich und sei-

nen Kummer im hauseigenen Vorrat zu ertränken...

Eure CD gefällt mir wirklich nicht übel, absolut genial sind jedoch die Videos! Gut, bei der ersten Ausgabe habt Ihr anscheinend noch ein wenig geübt, aber die Filme der neuen Nummer liegen echt flockig im Laufwerk – besonders schrill war ja diese Cloning-Geschichte! Wie funktioniert das eigentlich mit der Videoproduktion? Und wie funktioniert das mit der Ideenproduktion für die Filmchen?

Schön übrigens, daß die Demos jetzt einfacher zu installieren sind. Da habt Ihr zwar wohl die allereinfachste Lösung verwendet (eine simple Batch-Datei), aber solange die Festplatte C: heißt und das CD-ROM D:, funktioniert's ohne Probleme.

A. Schmitt, Frankfurt

Obwohl für eine der nächsten Ausgaben ohnehin ein „Making of Video-Video“ geplant ist, schreit Dein netter Brief zumindest nach einer Kurzfassung vorab: Die Spots werden zunächst mit einer ganz normalen Kamera aufgenommen (für gewöhnlich verwenden wir VHS oder Hi8) und dann im Rechner so nachbearbeitet, daß sie per „Video for Windows“ (PC) bzw. „Quicktime“ (Mac) abgespielt werden können – diesmal haben wir uns übrigens auf „Quicktime“ beschränkt, da dieses Format von beiden Plattfor-

men gelesen werden kann. So müssen die Daten nur einmal auf der CD abgelegt werden, was Platz für mehr sonstigen Stoff wie Demos, Shareware etc. schafft. Jedenfalls werden die Videos vor ihrer Endlagerung auf der Scheibe noch am Computer geschnitten und bei Bedarf digital mit via Blue-screen eingespielten Aufnahmen verknüpft, dann wird eine hübsche Screenmaske erstellt, und fertig ist das Joker-TV. Die Ideenproduktion hängt wiederum vom aktuellen Weißbier-Pegel ab, und ab sofort darf die CD-Floppy statt D: auch E: heißen; nur für die Platte bleibt's bei C:.

DOPPELT HÄLT BESSER

Man kann ja wirklich nicht sagen, daß mir Eure Magazine nicht gefallen würden, aber würdet Ihr mir nun bitte mal sagen, welches ich mir eigentlich kaufen soll: PC Joker oder Multimedia Joker? Ich meine, irgendwie habe ich immer das Gefühl, daß es sich hier mehr oder weniger um dasselbe Heft handelt...

Oliver Hansen, Flensburg

Wie trügerisch Gefühle doch sein können: Der PC Joker befaßt sich rein mit dem PC, während der Multimedia Joker ein Magazin für Besitzer von CD-gestützten Plattformen ist, die einen Blick über

den Tellerrand der Systeme werfen wollen. Ähnlichkeiten sind also vorhanden, aber nur sehr begrenzt, weshalb wir PC-Usern nur dringend zum Doppelkauf raten können...

SCHRECK AM MAC

Ich bin seit langem Leser Eurer Zeitschriften (vom Amiga über den PC- zum Multimedia Joker) und habe mich im April dazu durchgerungen, Eure erste Nummer ohne CD zu kaufen, weil ich als PC/Mac-Doppeluser von einem Mehrformat-Magazin durchaus begeistert war, mir jedoch 19,80 DM für Heft und CD zu teuer erschien. Zunächst mal ein Kompliment für das Heft: Der MM Joker ist, wie alle Joker-Produkte, durchaus gelungen – die Kombination aus News, Test und Witz zieht wie immer, das Magazin ist übersichtlich und informativ! Aber warum testet Ihr da eigentlich alte Spiele wie „Theme Park“ nochmals? Egal, die zweite Ausgabe besorgte ich mir dann in einem Anfall von Sinnesvernebelung mit CD und ohne CD-Hülle (Ihr spart am falschen Platz!), was mich dazu brachte, einen Leserbrief aus Macianer-Sicht zu schreiben:

Die CD ist leider vollkommen überteuert, zumal auf der Mac-Partition nichts übermäßig Interessantes zu finden ist – in der DOS-Abteilung übrigens auch nicht, wie ich mit meiner Apple-DOS-Karte feststellen konnte. Auf die Scheibe kann ich also in Zukunft verzichten, es sei denn, Ihr ändert das Konzept, indem Ihr z.B. zwei getrennte MM Joker ausliefert (einen mit Mac-CD sowie ei-



nen mit DOS-CD) und den Preis um ein Drittel senkt. Ihr braucht Euch daher auch nicht über mangelnde Resonanz von Mac-Usern zu wundern, bringt doch lieber auch mal ein paar entsprechende News, zum Beispiel wäre im letzten Heft die Vorstellung des PowerMac 9500/132 angebracht gewesen. Mit den besten Wünschen auf eine baldige Genesung, Alexander Luzar, Ratingen

Nichts Interessantes für den Mac auf der CD? Hey, das ganze, weiter oben so viel gelobte Magazin ist doch auf der Scheibe! Daß der Apfel-Rechner da im übrigen oft ein wenig stiefmütterlich wekommt, was die Software betrifft, hat zwei gute Gründe: Erstens ist CD-Ware für dieses System eher rar (extra wegen der seinerzeit neuen Mac-Version wurde übrigens das ansonsten schon etwas ältere „Theme Park“ in der Erstausgabe getestet!), und zweitens haben halt nur sehr wenige Mac-User an unserer Leserumfrage im ersten Heft teilgenommen. Hinsichtlich der (Hardware-) News sind wir aber bereits in uns gegangen und kommen erst wieder heraus, wenn wir uns gebessert haben! Was erst recht für die CD-Hülle gilt, wo sich bereits zur nächsten Ausgabe eine prima Lösung abzeichnet.

AMIGO FOREVER

Ich habe mir die Erstausgabe Eures Multimedia Jokers zugelegt und muß sagen, daß sich der sehr gute Standard, den ich vom Amiga Joker her gewohnt bin, hier bruchlos fortsetzt. Schade allerdings, daß der Amiga besonders auf der CD eher schwach vertreten ist. Niemand will den Führungsanspruch von PCs auf dem CD-Markt bestreiten, aber gerade jetzt, nach der Übernahme durch Escom, solltet Ihr einen Beitrag dazu leisten, den Wiederaufstieg

des Amigas zu unterstützen. Das ist auch gleich als Antwort auf das Editorial gedacht – also PRO Amiga, CONTRA Mac auf der Beilag-CD! Sorry, Ihr Mac-User...

Besonders gut gefielen mir übrigens die News-Schnipsel, die (Hardware-) Berichte über verschiedene Systeme, die Kurztests und natürlich die Leserbriefecke. Zukünftig würde ich mir wünschen: mehr Leserbriefe, Berichte zu Amiga-CDs aus dem Anwenderbereich, mehr Amiga-Soft auf der CD und vielleicht doch wieder das gewohnte, etwas griffigere Papier. André Ott, Mittweida

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir unseren Beitrag zum Amiga-Revival in Form eines ganzen Stapels heißer CD-Demos geleistet, und das ist ja noch lange nicht das Ende unserer Bemühungen: Die aktuelle Scheibe enthält mehr Amiga-Stoff denn je, und soweit unsere momentanen Trockendock-Tests befriedigend verlaufen, ist sogar ab der nächsten Nummer mit einer richtigen Benutzeroberfläche samt Icons zu rechnen! Mehr Amiga-CDs für Anwender können allerdings auch wir nicht herbeizaubern, und das verwendete Papier mag nicht so griffig sein, ist dafür aber um so „fotogener“.

Erst mal herzlichen Glückwunsch zu den gelungenen ersten beiden Ausgaben! Wenngleich ich ein eingefleischter Amiga-Fan bin, halte ich die Idee, eine Multi-Format-CD herauszugeben, für durchweg positiv. Wie in der Zweitausgabe zu lesen stand, gibt es nun aber viele CD³²-User, die auch gerne eine Scheibe von der Scheibe hätten. Technisch dürfte das doch keine Schwierigkeiten machen: Es müßte einfach ein „s“-Directory ins Wurzelverzeichnis, und schon wären die Amiga-Demos (wenigstens zum Teil) direkt startbar. Außerdem hät-

*Gentlemen,
start your
engines...*



ASCON



*Take your
positions...*

tet Ihr damit einen Monopolmarkt zu Füßen, denn deutsche CD³²-Hefte mit benutzbarer CD gibt es bisher nicht.

Weiterhin kann ich mich dem Wunsch vieler Leser nur anschließen, Amiga-Icons auf der CD zu speichern und eine vernünftige Oberfläche auszutüfteln – ich komme zwar mit dem jetzigen Prinzip zurecht, aber Anfänger dürften hier wohl überfordert sein. Außerdem würde ich mir den Magazinteil auch für den Amiga wünschen, beispielsweise indem man ihn im Internet-üblichen HTML-Format abspeichert; Hypertextviewer für dieses Format gibt es auf PC, Amiga und Macintosh.

Thomas Thoss, Lampertheim-Rosengarten

Die Sache mit der bootfähigen CD für Amiga ist leider wegen der ISO-Norm technisch nicht so ohne weiteres machbar (weshalb wir ja derzeit mit einer eigenen Amiga-Partition herumtüteln); das hängt mit der erlaubten Länge der Filenamen zusammen. Speziell das CD³² bringt zudem noch ein paar weitere Hürden, u.a. lizenzrechtlicher Natur, mit sich. Schon deshalb ist die Idee mit dem HTML-Editor für das Magazin möglicherweise gar nicht mal so verkehrt – aber wohl auch ziemlich unbefriedigend, denn auf diese Weise wäre vermutlich nur eine stark abgespeckte Version denkbar. Wer ist noch für eine solche Diät?

Der MM Joker ist mit der zweiten Nummer noch besser geworden, besonders die Amiga-Präsenz ist sehr lobenswert. Mein Rat: Schmeißt die Mac-Partition runter und schreibt Euer Mag als WWW-Seiten (mit einem HTML-Editor); so was kann nicht nur von Amigas gelesen werden, sondern von praktisch jedem Compi. Ansonsten wären mehr Demos nicht schlecht und viel-

leicht auch mal die eine oder andere alte Vollversion? André vom Fax ohne Absender

Die WWW/HTML-Thematik hatten wir gerade, die Vollversionen kommen vielleicht noch: Wir schrecken vor keinerlei Verhandlungen mit Herstellern zurück, lediglich vor den Ausgaben – vorläufig werden nämlich selbst für älteste Schinken immer noch fünfstelligen Lizenzgebühren gefordert! Und zwar leider nicht in Lire...

Als Amiga-User wäre es mir natürlich sehr recht, wenn mehr Software für mein System auf der CD enthalten wäre. Zu diesem Zweck müßte auch nicht unbedingt die Mac-Partition wegfallen, denn Ihr könntet ja weiterhin die normale DOS-Partition verwenden und notfalls den PC-Bereich einschränken. Schließlich gibt es da doch diesen genialen Mac-Emulator „Shapeshifter“: Mit der registrierten Version, die nur lächerliche 50,- DM kostet, kann man an fast allen Amigas auch Mac-CDs lesen – daher mein Interesse an einer weiterbestehenden Mac-Partition...

Christian Gines, Unna

Für mehr Amiga-Progis auf der CD wird ja quasi laufend gesorgt, doch scheint uns der Hauptkritikpunkt beim etwas unbequemen Handling der vorhandenen Soft zu liegen. Eine eigene Amiga-Partition wäre daher sicher die beste Lösung, kann aber in der Praxis wohl nur dann verlässlich funktionieren, wenn dafür die Mac-Partition storniert wird. Am Mac würde man bei weiterer Verwendung von „Quicktime“-Files (statt AVI) aber dennoch weiterhin den Magazinteil nutzen können. Der grundsätzlich gut arbeitende „Shapeshifter“ wäre damit zwar arbeitslos, doch sind solche Emulatoren ja ohnehin keine Wunder an Zuverlässigkeit: Fremdformate

lesen zu können, bedeutet noch lange nicht, daß die entsprechende Software dann auch tatsächlich problemlos genutzt werden kann. Oder sollte da jemand andere, bessere Erfahrungen gemacht haben?

IN-POST ZU OUT-POST

Ich habe bei „Outpost“ alle Entwicklungsstufen in meinen Laboratorien erreicht, kann aber zu meiner Verblüffung immer noch keine Rail Gun und keinen Spaceport bauen. Auch das Geothermalkraftwerk darf ich nirgends hinstellen (zumindest finde ich einfach nicht die richtige Stelle), und damit sind noch längst nicht alle Probleme mit dem Spiel aufgezählt. Fällt Euch irgendwas dazu ein? Frank Herold, Schefflenz

Ja, dazu fällt uns ein, daß Sierras Space-Sim das erste halbfertig veröffentlichte Game der Softwaregeschichte war. Inzwischen soll es bereits eine überarbeitete Version geben, nur leider (noch) nicht in Deutschland. An dieser Stelle ein Lob in Richtung Gametek, wo die verunglückte Erstausgabe von „First Encounters“ ruckzuck durch eine funktionierende Fassung ersetzt wurde – was für Dich freilich ein schwacher Trost sein dürfte...

PHOTO-REALISMUS

Wenn ich eine Photo-CD am CD³² anschauen will, benötige ich dann eine Tastatur, um den erforderlichen Betrachter zum Laufen zu bringen bzw. bedienen zu können?

Frank E. Hofmann, Neustadt/Orla

Nein, es gibt spezielle Betrachter für das CD³²; allerdings nur als Vollpreis-Soft, während die Photo-Fans anderer Systeme auch mal im

Shareware-Pool nach entsprechenden Programmen tauchen dürfen.

DER PARAGRAPHEN-REITER

Mir ist aufgefallen, daß immer öfter diese gelben Sticker mit einer Altersempfehlung der USK (wer immer das sein mag) auf Spielepackungen auftauchen. Dabei ist auch von einem Paragraphen die Rede – sind diese Freigaben also rechtlich bindend? Droht bei Zuwiderhandlung etwa gar Strafe? Wozu brauchen wir dann eigentlich noch die BPS? Und wie kann es dann noch zu Beschlagnahmen kommen, von denen im letzten Editorial die Rede war?! Hans Gruber, Berlin

Bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) handelt es sich um eine unabhängige, nichtstaatliche Prüfstelle, die nur auf Antrag des Herstellers tätig wird. Die erteilten Altersempfehlungen gründen sich zwar auf das Jugendschutzgesetz, sind jedoch nicht in dem Maße bindend wie etwa die Entscheidungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) – diese Indizierungsbehörde schreitet allerdings nur in Einzelfällen und auf Antrag eines Jugendamtes zur Tat. Und weil die Staatsanwaltschaften schließlich noch dazu für sich alleine Beschlagnahmen anordnen können, ist das juristische Chaos quasi vorprogrammiert.

SPASS BEISEITE

Wenn man den Begriff „Multimedia“ im Titel führt, so ist damit eigentlich ein gewisser Anspruch verbunden, der eher den ernsthaften, fachlichen User aufhorchen läßt – statt dessen findet man aber bei Euch überwiegend Spiele. Vielleicht könnte man also in Zukunft eher Themen ansprechen, die sich in irgend-



einer Art und Weise darauf beziehen, wie man verschiedene Rechner gemeinsam betreiben kann. Beispielsweise ist die Verwendung von auf einem PC-Laptop geschriebenen Texten am Amiga nicht ganz unproblematisch, selbst wenn es sich um ASCII-Files handelt. Interessant wäre auch, ob es ein Amiga-Programm gibt, mit dem sich „Win-Word“-Texte lesen lassen; der ganze Netzwerk-Bereich ist ebenfalls ein weites Feld. Und noch ein Tip: Den Titelschriftzug „Für alle Systeme“ solltet Ihr an den linken Rand des Covers packen – im Regal sieht man ihn sonst nämlich nicht!

Michael Lange, Berlin

Spaß muß sein: Daß wir ein Entertainment-Magazin sind, ist ja wohl unübersehbar und steht auch im (Unter-) Titel – „ernsthafte“ User-Mags gibt es ja nun wirklich bereits in unübersehbarer Zahl. Multi-medial ist unsere Themenauswahl freilich trotzdem, und so werden wir Deine Vorschläge auch gerne in einen oder anderen Special aufgreifen.

KONSOLEROS UNTER SICH

Eure Berichte zu Playstation und Saturn fand ich gut – ich werde mir wohl auch eine Playstation zulegen, weil sie einfach eine feine Alternative zum Spiele-PC ist.

Stefan Runkel, Lübeck

Genau. Play Your Station, und viel Spaß dabei!

Keine Frage: Eine von diesen neuen Konsolen muß her! Aber welche? Welche ist denn nun wirklich die beste? Hilfe!

Werner Meier, Köln

Schwer zu sagen: Vorläufig hat das 3DO noch die breiteste Software-Basis, doch könnte es von Sonys technisch überlegener Playstation

da überholt werden – die im Gegensatz zu Segas ebenfalls gut gebautes Saturn aber noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich ist. Während Du diese Zeilen liest, sollte das Gerät aber vielleicht schon zu haben sein; übrigens angeblich nur in den Elektronikmärkten auf der Sony-Vertriebsschiene.

Funktionieren am Saturn eigentlich auch Importspiele? Oder bin ich etwa auf den Stoff angewiesen, der offiziell nach Deutschland kommt?

Werner Meyer, Stuttgart

Grundsätzlich laufen erst mal nur offizielle Deutschland-Games, aber bekanntlich ließ sich dasselbe Problem bereits am Mega-CD bzw. Mega Drive durch einen Länder-Adapter lösen. Mal abwarten.

LESEN MACHT SCHLAU

Also laßt uns nicht dumm sterben: Wer Anregungen, Vorschläge, Fragen oder Probleme hat, darf und soll sich gerne an uns wenden – die Zuschriften von allgemeinem Interesse findet Ihr auch im nächsten Heft wieder auf diesen Seiten, während mehr private Anliegen von der Redaktion persönlich beantwortet werden. Dazu muß dem Brief freilich RÜCK-PORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen, und ohne leserlichen Absender erhält womöglich der Nachbar unser Traktat. Fehlt nur noch die richtige Anschrift, welche da lautet:

**JOKER VERLAG
„REDE & ANTWORT“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

... your pole-position!

POLE-POSITION Formel 1 Teamchef



Die BRANDNEUE F1-Management-Simulation von

ASCON



Super! Schicken Sie mir sofort eine Demoversion

Version: PC, CD-ROM

Voraussetzung PC: 486 DX, General Midi oder Soundblaster!

gegen 10,- DM Vorkasse (Euroscheck / bar), damit ich **POLE-POSITION** gleich testen kann.

Name	Alter
Straße	
PLZ, Ort	

Einfach Coupon ausschneiden, im Briefumschlag (ausreichend frankieren!) mit Euroscheck oder 10,- DM-Schein senden an: ASCON Software GmbH, Stichwort „POLE-POSITION“, Dieselstr. 66, 33 334 Gütersloh. Wer seine Zeitschrift nicht zerschneiden will: Absender und 10,- DM nicht vergessen!

COMMAND & CONQUER

DER TIBERIUMKONFLIKT

Was lange währte, ward nun endlich gut – so gut, daß man es sich fortan zweimal überlegen wird, ein neues Echtzeit-Strategical auf den Markt zu bringen: Westwood hat hier ein Highlight abgeliefert, das auf das gesamte Genre ausstrahlt!

DER HINTERGRUND

Die Westwood Studios in Las Vegas produzieren bereits seit zehn Jahren Spiele, zunächst für SSI und Disney, seit einigen Jahren aber exklusiv für Virgin. Zu ihren größten Erfolgen zählen Serien wie „Eye of the Beholder“, „Kyrandia“ und „Lands of Lore“ oder aber „Dune II“ – obwohl der Vorgänger dieses strategischen Meilensteins in Frankreich bei Cryo entwickelt wurde. Tatsächlich stand der zweite Ausflug zum Wüstenplaneten denn auch ein wenig im Schatten der vorangegangenen Genremixtur mit Adventure-Elementen, weshalb die dafür geplante Datadisk kurzerhand gecancelt wurde. Das Potential der actionorientierten Strategie hatte man bei Westwood aber freilich erkannt, weshalb auch der aktuelle Kampf um das Tiberium wie einst die Rangelei um das Spice in Echtzeit und nicht im trägen Runden-Takt abläuft.

DIE STORY

Vor dem Kampf kommt aber erst mal das Intro, und bereits dafür haben sich die Westwälder etwas Neues einfallen lassen: Im Zapping durch diverse TV-Kanäle der Zukunft entspinnt sich die Geschichte von der Entdeckung des pflanzlichen Wunderstoffes Tiberium, mit dem Edelmetalle wie Gold oder Silber problemlos aus der Erde gesaugt werden können – kein Wunder, daß sich die beiden großen Bündnisse der Welt alsbald wegen der neuen Einnahmequelle in den Haaren liegen! Und während die Global Defense-Initiative der Vereinten Nationen dabei nur den Frieden im Sinn hat, gelüftet es die aggressive Bruderschaft von Nod und ihren Anführer Kane nach der Weltherrschaft...

DAS SPIEL

Zu Beginn des Spiels kann man sich für eine Seite entscheiden und wird sogleich vom jeweiligen Befehlshaber instruiert, wobei die GDI den Krieg in Europa anzettelt, während die Nod-Brüder Afrika unsicher machen. Der Konflikt wird zunächst noch hauptsächlich von Soldatentrupps getragen, doch bald schon greifen gepan-

zerte Fahrzeuge ein, und über kurz oder lang wird man nicht mehr ohne Helikopter, Flugzeuge und Schlachtschiffe auskommen – das Programm stellt insgesamt 25 verschiedene Einheiten zur Verfügung, die in eigenen „Fabriken“ gebaut oder zum jeweiligen Flughafen geliefert werden. Nachdem die erste Infrastruktur installiert



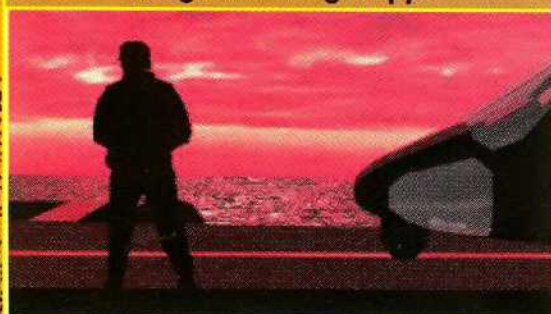
Eine der finalen Vernichtungsschlachten



Manchmal muß man sich auch allein durchschlagen



Westwood-TV: Im Intro wird durch die Vorgeschichte gezappt



Schicke Explosionen



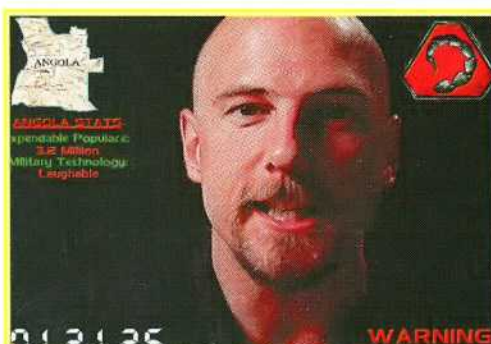
Tiberium bringt Kohle



FÜR PC



Der Boß der Guten...



...und sein böses Gegenstück



Grafischer Tiefpunkt: die Weltkarte

ist, geht es in den meisten der immer schwierigeren (pro Seite rund 15) Missionen um die Gewinnung des seltenen Minerals Tiberium, das dann die Anschaffung von weiteren Bauten (insgesamt 22 Typen) und zusätzlichem Equipment finanziert. Locker dazwischengestreut sind Spezialaufträge für eine schnelle Eingreiftruppe, die auf sich allein gestellt etwa Zivilisten retten muß. Ja, gelegentlich darf man sich sogar als Einzelkämpfer versuchen und beim Feind in Rambo-Manier Sprengsätze anbringen. Der CPU-Gegner agiert dabei erstaunlich intelligent, und auch die eigenen Mannen können sich selbständig verteidigen bzw. die Tiberiumernte einfahren. Der Spieler ist für die perfekte Koordination zuständig und wird daher bei Abschluß eines Auftrags auch in den Disziplinen Führungsqualität und Effizienz benotet. Hier gut abzuschneiden ist indessen keineswegs einfach, weil die schlaun Gegner konsequent Schwachstellen attackieren und sich bei Unterlegenheit auch mal auf den taktischen Rückzug besinnen.

Auf das Programm lassen sich Spielfehler jedenfalls nicht abwälzen, denn die Maussteuerung ist so intuitiv, wie man es sich nur wünschen kann, und auf neue Features wie z.B. das Einladen von Einheiten in Panzer oder Helis wird man automatisch aufmerksam gemacht. Praktisch auch, wie ganze Truppen en bloc befehligt werden können: Einfach ein Rechteck über das gewünschte Team spannen, schon hört alles auf ein Kommando! Für zusätzliche Komplexität sorgt das ausgefeilte Gebäude-Management, denn einzelne Bauten dürfen zu Geld gemacht werden, es gibt kostenintensive Sanierungsmöglichkeiten, und später im Spiel können sogar Fabriken des Feindes rekrutiert werden. Sollte man den höchst abwechslungsreichen Kampf gegen den Computer dennoch mal satt haben, dürfen per (Null-) Modem zwei und via Netzwerk gar vier Kontrahenten gegeneinander antreten. Im Mehrspielermodus sind zudem die Startbedingungen sehr variabel, vom Kapital über die Stützpunkte bis hin zum mehr oder minder stark nachwachsenden Tiberium ist alles einstellbar.



Noch geht's den Dorfbewohnern gut



Jeder fängt mal klein an...

Krieg ohne Skrupel:
eine brennende
Moschee



DIE PRÄSENTATION



Zwischensequenzen vom Allerfeinsten



Zwischen den Spielabschnitten wird man von allerfeinster Rendergrafik mit integrierten Schauspielern verwöhnt; so schön

ne Sequenzen sieht man selbst in anderen Genres selten, vom eher trockenen Strategiebereich ganz zu schweigen. Doch auch während der eigentlichen Arbeit ißt das Auge mit, denn man schuftet in adretten Landschaften voller hinreißend animierter Sprites, die sich ihre Freizeit sogar selbstständig mit Liegestützen versüßen. Die brillante Optik wird von CD-Musikstücken mit Ohrwurm-Qualität untermalt; wer mag, kann sich im eingebauten CD-Player auch einen individuellen Soundtrack von Hardrock bis Industrial zusammenstellen. Nicht zu vergessen die feinen Effekte und die perfekt eingepasste Sprachausgabe während des Spiels: Hier muß kein Info und kein Befehl mehr gelesen werden!

DAS FAZIT

Mängel gibt es eigentlich kaum, auch wenn sich die Hintergrundstory um den Tiberiumkonflikt natürlich nicht ganz mit dem ausgefeilten „Dune“-Universum messen kann und die englische Version streckenweise geradezu geschmacklos brutal ist. Aber in Deutschland werden die Menschen ja zu Robotern, das Blut zur Kühlflüssigkeit, und auch sonst will Virgin es

DIE ZUKUNFT DER ZUKUNFT

Lust auf noch mehr Strategie? Noch vor dem C&C-Nachfolger werden die Bitmap Brothers zu Weihnachten ihr „Z“ veröffentlicht, Blizzard wird mit „Warcraft II: Tides of Darkness“ die Echtzeitschlachten auf hohe See verlegen, und „Waterworld“, die Versoffung des neuen Costner-Streifens von Intelligent Games, soll auch noch die-

ses Jahr kommen. Apropos Versoffung: Gerade hat sich Westwood/Virgin die Lizenzrechte für den Kultfilm „Bladerunner“ geholt – mit einem Demo, das die Besitzer der Rechte endlich überzeugen konnte, daß es doch jemand gibt, der diesen Movieklassiker wirklich interaktiv machen kann!

Weihnachtsstrategie der Bitmap Brothers: „Z“



Hat schon Kevin Costner naß gemacht: Waterworld



hierzulande etwas dezenter angehen lassen. Schwerer wiegt, daß die Manie der Designer, auch noch die kleinsten Objekte zu rendern, ihren Preis in Hardware fordert: Die vom Hersteller empfohlene Minimal-Konfiguration (ein 486 DX/33, wie er für den Vorgänger „Dune II“ noch locker ausreichte) erweist sich in der Praxis als Witz auf Kosten des Käufers, da in der Hitze des Gefechts selbst ein Pentium nicht vor dezemtem Ruckeln verschont bleibt. Aber immerhin ist das Spieltempo ja variabel, wobei sich Einsteiger das Leben über eine verlangsamte Ablaufgeschwindigkeit erheblich erleichtern können. Kurz und sehr gut: Wer Strategie am Computer mag und über die passende (Netzwerk-) Hardware verfügt, der braucht Command & Conquer – und darf sich jetzt schon auf die kommenden Folgen des als Serie konzipierten SF-Epos freuen! (mm)

COMMAND & CONQUER

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

Das bisher beste Echtzeit-Strategical – umwerfend präsentiert!



GRAFIK	82%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
MOTIVATION	87%

URTEIL

88%

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33 mit 4 MB RAM, 30 MB auf der HD und einem Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Ab einem Pentium P60 mit 8 MB RAM.

Unterstützt werden: Maus, VGA, SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Ultrasound/Max, Roland RAP-10.

Besonderes: Die deutsche Version ist merklich entschärft und umfaßt zwei CDs.

© 1995 GTE Vantage Incorporated. GTE Entertainment and the GTE logo are trademarks of GTE Entertainment. FX FIGHTER and characters are trademarks of GTE Vantage Incorporated. Carlsbad CA 92018-4258. Blender is a trademark of Argonaut Software Ltd.



FX FIGHTER

CD-ROM

GIB DEINEM PC DIE ACTION-DRÖHNUNG!

DAS BEEINDRUCKENDSTE KAMPFSPIEL, DAS JEMALS FÜR DEN PC ENTWICKELT WURDE:

ARCADE-STYLE FIGHTING action

Flying camera perspective

Motion-Capture Technology

B RENDER™ TECHNOLOGY

Two Player option

CD Quality Audio tracks



GTE Entertainment™



PHILIPS

HI-OCTANE

Bullfrog bleibt nicht auf dem Teppich: Nach dem grandiosen Überflieger „Magic Carpet“ kitzelten die Briten nun ein knallhartes Futuro-Rennen im Stil von „Slipstream 5000“ aus ihrer orientalischen 3D-Engine.



Wer allerdings nur mit einem 486 DX2/66 an den Start geht, muß zugunsten der Spielbarkeit bei den Details in den ersten Gang zurückschalten und auf die wirklich schmutzige SVGA-Optik verzichten. Ja, selbst am Pentium 90 kommt bei durchgetretenem Grafikpedal kein Temporausch auf...

Steht hingegen ein PS-starker Prozessorprotz in der Garage, macht es viel Spaß, sich in einen der sechs unterschiedlich ausgestatteten Fluggleiter (Panzerung, Gewicht, Geschwindigkeit und Feuerkraft variieren; doch mit Bordkanone und Raketenwerfer sind alle Hoovercrafts serienmäßig bestückt) zu schwingen, um unter drei Schwierigkeitsgraden gegen sieben Computergegner zu Einzelrennen oder Meisterschaft anzutreten. Auf den sechs abwechslungsreichen Kursen mit teils versteckten Abkürzungen darf der Pilot zwischen vier Sichtperspektiven wählen – vom Blick aus dem Cockpit bis hin zum weit nach vorn gezoomten Flitzer. Unter-

wegs macht man von den eingebauten Stauauflösern reichlich Gebrauch, während das übersichtliche Cockpitdisplay auch im Eifer des Gefechts alle nötigen Infos auf einen Blick liefert. Bei Bedarf geht's dann zum Bunkern von Sprit und Munition bzw. Aufladen der Schilde an die entsprechende Box, was aber auch durch die Aufnahme von herumliegenden Goodies geschehen kann. Dazu hinterlassen zerbröselte Konkurrenten auch mal bessere Booster oder stärkere Waffen.

Ein Totalschaden kostet hier übrigens lediglich Zeit, bis ein Servicekran den Boliden wieder auf die Strecke hievt. Zu oft sollte das freilich nicht passieren, da die nach der Ziellinie ausgegebene (und statistisch sehr ausgiebige) Leistungsbewertung sonst entsprechend ausfällt. Aber keine Sorge, die Steuerung ist schlicht genial, und innerhalb der Meisterschaft dürfen ja auch Spielstände angelegt werden; nur der eher mäßige Sound aus Musik und Effekten hat wenig

zur Motivation beizutragen. Auch werden sich Solisten selbst an den voll texturierten 3D-Strecken bald sattgesehen haben, so richtig auf Touren kommt Hi-Octane erst im Mehrspieler-Modus auf leistungsfähigen Netzwerksystemen. (st)

HI-OCTANE

BULLFROG

Futuristische 3D-Rennen für futuristische Rechner.



GRAFIK	77%
SOUND	69%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	76%

URTEIL

77%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: 129,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: Ab einem 486 SX/25 mit 8 MB RAM, 1 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk – als Diashow!

Optimal-Konfiguration: Pentium 120 mit Doublespeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Joystick, Pad, VGA/SVGA, Soundblaster/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32, General Midi.

Besonderes: Komplett deutsch, Netzwerkmodus für zwei bis acht Spieler.



Fette Beute! (VGA)



Die Jagd beginnt (SVGA)



Hier tanken sie auf (SVGA)



HOL DIR DEN



INS REGAL



**STATT 39,80 DM
JETZT NUR NOCH
19,80 DM!**

**ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL**

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

☎ 0 75 69-
9 20 20

TELEFAX 07569/92022
Compuserve 100106,3111
Kreuzthal - 87474 Buchenberg

Preisknaller
(solange der Vorrat reicht!)

7th Guest	24,95
Battledrome	39,95
Ben. a Steel Sky	24,95
Cyberace	19,95
Der Planer & Data	44,95
Dune 2	39,95
F 14 (5+1)	19,95
Great Courts 2	29,95
Indy Car Racing	24,95
Monkey Island 2	34,95
Napoleonic	29,95
Oldtimer	39,95
Pirates Gold	34,95
Populous 2/Powerm	29,95
Protostar	29,95
Reno 3	24,95
Rise o. t. Rob. 3,5*	39,95
Rise o. t. Rob. CD	49,95
Star Crusader	29,95
Syndicate Plus	29,95
TFX	34,95
Wing Comm. 2	29,95

Game It!

**Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10**

11th Hour*	84,95
Biing CD	64,95
Command & Conquer	84,95
Dungeon Master II*	82,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
FX Fighter Limited Edition	79,95
Hi Octane	79,95
Simon the Sorcerer 2	72,95
Star Trek Next Generation	79,95

Windows 95 199,95
Update - Vorbestellung empfohlen!

Wir vertreiben keine "Erotik" und keine indizierten Spiele!

CD ROM		IBM 3,5"	
11th Hour*	84,95	Aces of the Deep	69,95
A IV Networks	84,95	Biing	69,95
Aces of the Deep	79,95	Colonization	76,95
Aces o.t. Deep Data	39,95	Crusade*	74,95
Across the Rhine	89,95	Discworld	69,95
Action Soccer	64,95	Fl. o.t. Amazon Que	69,95
Air Havoc	64,95	Harpoon 2 V 2.0	69,95
Alex Dampier Hockey	59,95	dto. Battlesets je	44,95
Alien Breed Tow. Ass	59,95	Masters of Magic	79,95
Amerika/Civil War	69,95	X-COM	79,95
Asterix	64,95		
Atlas	52,95		
Aufschwung Ost	59,95		
Battle Bugs	39,95		
Battle Isle 2 & Data	79,95		
Biing	64,95		
Bioforge	84,95		
Bureau 13	69,95		
Burning Steel 3	74,95		
Chaos Control	89,95		
Colonization	89,95		
Command&Conq.	84,95		
Crusade*	79,95		
Daedalus Encounter	89,95		
Dark Forces	84,95		
Dark Universe	74,95		
Der Reeder	69,95		
Descent	77,95		
Discworld	79,95		
Dungeon Master 2*	82,95		
Earth Siege	79,95		
Earth Siege Data	44,95		
Elite 3 (neue Vers.)	79,95		
Fl. Commander 2*	64,95		
Fl. o.t. Amazon Qu.	74,95		
Full Throttle	64,95		
FX Fighter Lim. Ed.	79,95		
Hammer o.t. Gods	69,95		
Hattrick (Ikarion)	74,95		
Hell	69,95		
Hi Octane	79,95		
High Seas Trader	64,95		
Höhlenwelt Saga	74,95		
Inordinate Desire	79,95		
Jagged Alliance	69,95		
Juwels of the Oracle	79,95		
King's Quest VII	59,95		
Kingdoms of Germ.	49,95		
Kingd:The far Reach	79,95		
Klik & Play	79,95		
Kyrandia 3	74,95		
Last Dynasty	77,95		
Legionen (Win)	59,95		
Lemmings für WIN	49,95		
Little Big Adventure	89,95		
Macchiavelli	89,95		
Magic Carpet	84,95		
Magic Carpet Data	39,95		
Marco Polo	59,95		
Masters of Magic	84,95		
Micro Machine 2	69,95		
Myst, neu dt.	79,95		
Nascar Racing	79,95		
Nascar Track Pack	39,95		
Navy Strike	89,95		
NBA Live 95	84,95		
NHL Hockey	74,95		
One must fall	59,95		
Orion Conspiracy	79,95		
Panzer General	64,95		
Perfect General 2	74,95		
Pinball Mania	54,95		
Prisoner of Ice	79,95		
Phantasmagoria*	84,95		
Prototype	74,95		
Psycho Pinball	64,95		
Quantum Gate 2	79,95		
Ravenloft 2	69,95		
Rebel Assault	59,95		
Sensible Soccer	49,95		
Sim City 2000 Coll	84,95		
Sim City 2000 Data	39,95		
Sim Tower	69,95		
Sim Town	74,95		
Simon the Sorc. 2	72,95		
Slipstream 5000	64,95		
Space Quest I-V	89,95		
Space Quest VI	74,95		
Star Trek Next Gen.	79,95		
Sternenschweif	69,95		
Stone Racers	69,95		
Super Karts	79,95		
Sup. Streetfighter 2	59,95		
Tank Commander	79,95		
Ticonderoga	79,95		
Total verr. Rally	64,95		
Transport Tycoon	89,95		
dto. World Editor	39,95		
UFO&Mast. oOrion	59,95		
US Navy Fighters	84,95		
Virtual Pool	74,95		
Vollgas	79,95		
Warcraft	74,95		
Warriors	64,95		
Whales Voyage II*	79,95		
Wing Comm. 3	89,95		
Woodruff	69,95		
X-COM	79,95		

Golf	
Links 386+ 2Kurse	59,95
Banff	29,95
Big Horn	49,95
Castle Pines	49,95
Devil's Island	49,95
Firestone SVGA	49,95
Pebble Beach SVGA	49,95
Prairie Dune	49,95

Flugsims	
Flight unlimited	79,95
Flugsim. 5.1 e	69,95
Europe 1	54,95
Mittelgebirge	44,95
Nord-/Ostsee, HH	44,95
Rheinland/Ruhrg.	44,95
Frankfurt/Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeut.	44,95
Süddeutschland	44,95
Grand Canon	44,95
neue Scenery:	
München Multimed.	49,95

Hardware	
Liste "Zubehör" anfordern	
Gravis Gamepad	39,95
Gravis Analog	39,95
Gravis Analog Pro	49,95
Gravis Phoenix	167,95
Ultrasound ACE	169,95
CH Virtual Pilot	149,95
CH Pedals Pro	189,95
SB 16 Value IDE	159,95
Wave Blaster II	169,95
SB AWE 32 VE	319,95
SB 2.0 OEM	49,95
Dreitasten-Maus	19,95

Hint Shop	
Lösungshefte	
zu fast allen Spielen	

Preise Stand 10.7.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung
Nachnahmeversand: DM 10,90 + NN-Gebühr, ab DM 250,- frei
Vorkasse/EC-Scheck DM 7,90, ab DM 250,- frei
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz

SPIELE

FÜR PC & MAC

Bitte lächeln, hier kommt der freundliche Sensationsfotograf: Wer schon immer mal Promis in prekären Situationen ablichten wollte, bekommt bei diesem originellen Spiel-Film reichlich Gelegenheit dazu!

PAPARAZZI

ACTIVISION/MUSEWORTHY

Eine multimediale Satire um Promis aus Politik und Show-Biz.



GRAFIK	77%
SOUND	82%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	69%

URTEIL

74%

Für Anfänger

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: ca. 99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33 mit 8 MB RAM, 22 MB auf der HD, Double-speed-Laufwerk und „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: Ab einem DX2/66 mit Quadrospeed CD-ROM.

Unterstützt werden: Maus, SVGA und alle zu „Windows“ kompatiblen Karten.

Besonderes: Gute Englischkenntnisse sind erforderlich.

MAC

Ab einem 68040 oder Power PC-Prozessor, System 7.01, 5 MB RAM, 22 MB auf der HD und Doublespeed CD-ROM.

paparazzi!

Zunächst sucht man sich unter sechs Paparazzi sein Alter ego aus, wobei variierende Moralvorstellungen und unterschiedlich gefüllte Bankkonten die Entscheidung beeinflussen. Über sechs Fernsehkanäle und das Videophon erfährt man dann das Neueste aus dem Tag- und Nachtleben von Tinseltown, schon kann man sich mit gezückter Kamera auf Fotosafari begeben...

Der urbane Dschungel umfaßt 13 Locations, wer die richtige davon ansteuert, darf in einem kleinen Video zum richtigen Zeitpunkt auf den Auslöser drücken. So sind innerhalb von zwei Wochen 24 VIPs wie Senatoren, Musiker, Schauspieler und sogar ein waschechtes Alien bei möglichst unpassenden Gelegenheiten auf Film zu bannen. Pro Tag und Nacht sind allerdings jeweils nur zwei Fotosessions erlaubt, zudem darf pro Clip nur zweimal geknipst werden. Ist dann das richtige Bild im Kasten, bieten die unterschiedlichsten Magazine (zuweilen aber auch das FBI) Geld für den Stoff an, doch ist nicht immer die großzügigste Offerte erste Wahl – wer an zu dubiose Quellen verkauft, wird bald einen üblen Ruf genießen. Und wer sich zu lange in dunklen Straßen herumtreibt, darf vielleicht bald einen Genesungsurlaub genießen, den die Cosa Nostra großzügig spendiert.

Über 60 Schauspieler präsentieren hier gut zwei Stunden ordentliches Video-Entertainment, untermalt von cooler Jazz-Musik und englischer Sprachausgabe. Das nicht ganz bierernst gemeinte Programm spart dabei auch nicht mit witzigen Parodien, etwa auf Michael Jackson oder Axel Rose. Schade nur, daß ein Vollbildmodus fehlt und die Knipserei innerhalb der Filmchen etwas nervt; ansonsten geht die Maussteuerung aber problemlos von der Hand. Bloß ist die Jagd halt leider sehr schnell vorbei, denn selbst Anfänger haben nach ein paar Tagen alle interessanten Bilder im Archiv. Lacher sind hier indessen vorpro-

grammiert, und so bietet Paparazzi! ein zwar eher kurzes, aber doch recht heftiges und vor allem sehr originelles Multimedia-Vergnügen. (mash)



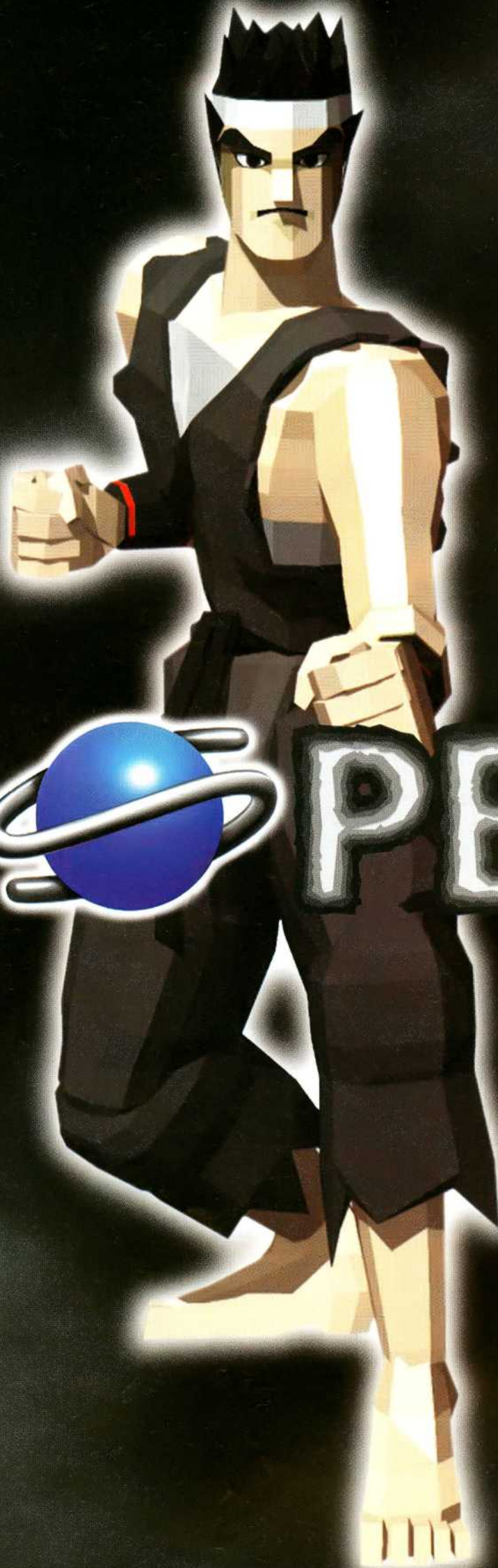
Die Abendnachrichten



Ob das eine normale Zigarette ist?



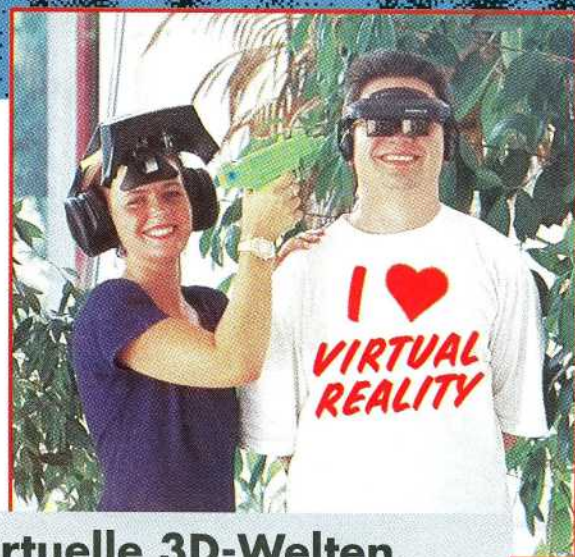
In der Dunkelkammer kommt's ans Licht!



RE SPECT

900 TIMES MORE POWERFUL THAN 16 BIT.
HIGH END - ENTERTAINMENT BY SEGA.

MARKTÜBERSICHT: VR-HELME



Wer mittels digitalem Gesichtsschutz in virtuelle 3D-Welten abtauchen will, hat mittlerweile die Qual der Wahl zwischen drei Modellen – wir haben uns alle Datenhüte aufgesetzt, um über ihre Vor- und Nachteile berichten zu können – und liefern auch gleich eine Liste zu kompatibler Software!



Der Cybermaxx



Der VFX1



Die i-glasses!

CYBERMAXX, VFX1 & I-GLASSES!

Ehe wir näher auf die Eigenheiten der drei Testkandidaten eingehen, sei angemerkt, daß der für den PC und NTSC-Konsolen wie das 3DO konzipierte Cybermaxx sich in seiner einjährigen Laufbahn nie recht durchsetzen konnte und daher momentan nur schwer aufzutreiben ist – während der ausschließlich für den PC gedachte VFX1 bei Redaktionsschluß noch gar nicht offiziell im Handel war. Ähnliches gilt auch für die brandneuen i-glasses! für den PC (Amiga- und Mac-Versionen sind geplant), doch wenn Ihr diese Zeilen lest, ist hoffentlich schon wieder alles anders...

DIE INSTALLATION

Als Rechner ist also allüberall der PC erste Wahl und muß für den VFX1 mit einer (beigelegten) Steckkarte bestückt werden. Bei den beiden Konkurrenten kann man sich den Einbau sparen, dafür können dann auch nicht bis zu 125 verschiedene Zusatzgeräte wie der geplante Datenhandschuh angesteuert werden. Und während man den VFX1 und den Cybermaxx noch recht umständlich den eigenen Verhältnissen anpassen muß, genügt bei den i-glasses! die Einstellung der Kopfgröße; selbst die Linsen brauchen nicht individuell justiert zu werden, worüber sich insbesondere Brillenträger freuen dürften. Daß hier im Ge-

gensatz zu den Konkurrenzprodukten noch nicht einmal ein Treiber zu laden ist, hat aber auch seine Nachteile: Die bisher erhältlichen Patches für bereits existierende Spiele machen so teilweise noch Schwierigkeiten, in Zukunft wollen Virtual I/O und VictorMaxx allerdings wie bei den mitgelieferten Spezialversionen völlig ohne Zusatzsoftware auskommen. Dem VFX1 liegt zudem ein Freihand-Stick bei, mit dem sich Spiele aber eher schlecht als recht lenken lassen. Wer dagegen reguläre Sticks, Mäuse oder die Tastatur benützt, muß oft genug das Visier hochklappen. Bei den i-glasses! wurde das Problem besser gelöst, da man ohne das abnehmbare Visier auch durch die Gläser seine Umgebung noch wahrnehmen kann.

DIE SOFTWARE

Jedem Gerät wird Software beiliegen, hier ein Blick auf die Exklusiv-Bundles. So bietet der Cybermaxx neben allerlei kleinen Testprogrammen eine gruselige 3D-Fahrt mit dem „Ghosttrain“; was vornehmlich dem Kennenlernen der Funktionen dient. Vollwertige Spiele erhält man dagegen zu den i-glasses!; etwa die plastischen Plattformen von „Ascent“ und ein vorläufig noch namenloses Actionadventure. Auch Interplays „Descent“ (das übrigens auch als Shareware ab Version 1.4 sämtliche Helme unterstützt) soll mit der Hardware geliefert werden, und hier wartet dann Virtual Reality vom Feinsten: Dank des Headtrackers folgt die 3D-Grafik der Actionarie wirklich jeder Kopfbewegung! Die Beigaben zum VFX1 standen indes bei Drucklegung noch nicht fest, doch auch Forte verhandelt mit den verschiedensten Herstellern über Vollversionen namhafter Spiele. Vorreiter dürfte hier aber die Escom-Tochter Virtual Products sein, die ihre i-glasses! nach der Berliner Funkausstellung gar mit acht bis zehn der in der Box aufgeführten Titel liefern will, was einem Bonus im Wert von rund 1.000,- DM entspräche – da wird die Konkurrenz wohl kaum bei den bisher angedachten Demos bleiben...

DER VERGLEICH

Was den Tragekomfort betrifft, sind die nur 380 Gramm leichten i-glasses! schon mal auf alle Fälle erste Wahl. Diese VR-Sonnenbrillen belasten auch zarte Näschen kaum, während da nach einer längeren Session unter dem Cybermaxx mit Druckstellen zu rechnen ist. Beim VFX1 ist das Gewicht zwar gut verteilt, doch wog auch er in der Testversion noch gut ein halbes Kilogramm – zuviel, wie auch der Hersteller meint und (genau wie VictorMaxx) an einer Diät für sein Gerät arbeitet. Mit einem Blickfeld von 45 Grad liegt der VFX1 ebenfalls im Mittelfeld zwischen den nur 30 Grad der i-glasses! und dem Sichtwinkel von stolzen 54 Grad beim Cybermaxx. Zum Vergleich: Professionelle Geräte bringen es mit einem Winkel von 150 Grad gar auf das reale Wahrnehmungsfeld. Überhaupt steckt die Technik für den Heimbereich noch in den Kinderschuhen, was sich insbesondere beim überall unterschiedlichen Aufbau der 3D-Bilder am stets

0,7 Zoll großen Aktivmatrix-LCD (mit einer Auflösung von jeweils 180.000 bzw. 181.470 Pixeln am VFX1) zeigt – wie sollen die Softwarehersteller denn drei Methoden unterstützen? Entsprechende Progis werden also Mangelware bleiben, zumal für den 3D-Support ja zwei Bilder gleichzeitig berechnet werden müssen, was Zeit und Rechenpower kostet. Ohne Headtracking bleibt das Ergebnis jedoch unbefriedigend, und daß die für z.B. „Flight Unlimited“ gefundene Lösung, nur den Headtracker zu unterstützen, der Weisheit letzter Schluß ist, darf ebenfalls bezweifelt werden. Hinzu kommt, daß das eingebaute Mikro des VFX1 noch nirgendwo genutzt wird und Programme für den 3D-Sound der hier unterstützten Ultrasound-Karte rar sind. Im Gegenteil, man muß schon froh sein, wenn irgendwo aus den Kopfhörern mal Stereosound dringt. Im Ergebnis ist es also schwer, für eines der drei jeweils knapp 2.000 Mark teuren Geräte eine Empfehlung abzugeben – vorläufig bleiben Cybermaxx, VFX1 und i-glasses! wohl ein teures Spielzeug für Freaks. (mm)



Unter jedem Helm ein Erlebnis: Descent



Kostenlos zu den i-glasses!: Ascent

Kein 3D, aber Headtracking: Flight Unlimited

Vielversprechende VR-Kandidaten: Magic Carpet, System Shock, Dark Forces und Darker

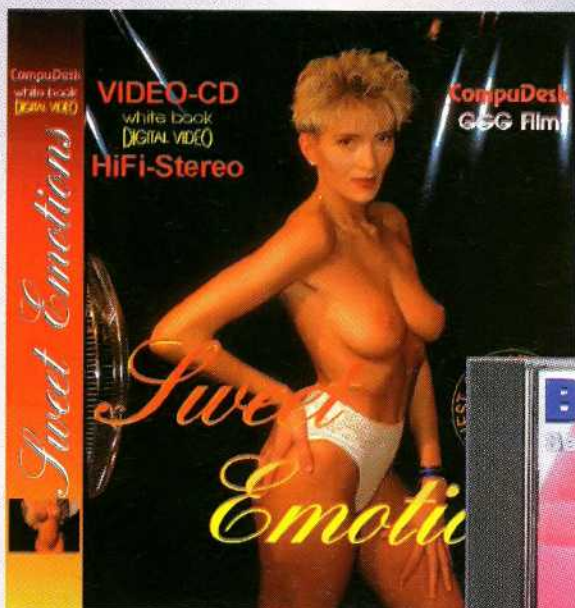


DIE KOMPATIBILITÄTS-LISTE – WAS GIBT'S, WAS KOMMT?

SPIELNAME	HERSTELLER	SPIELNAME	HERSTELLER
10th Planet	Bethesda	Magic Carpet	Bullfrog
Armored Fist	Novologic	Nascar Racing	Papyrus
Assault Rigs	Psygnosis	Quake	id
Big Red Racing	Big Red Software	Sensory Overload	Take 2
Comanche	Novologic	Slipstream 5000	Gremlin
Corridor 7	Capstone	Slipstream 6000	Gremlin
Daggerfall	Bethesda	Star Trek: Generations	Spectrum Holobyte
Dark Forces	Lucas Arts	System Shock	Looking Glass
Darker	Psygnosis	Tank Commander	Domark
Descent	Interplay	Terminal Velocity	Apogee
Descent 2	Interplay	Terra Nova	Looking Glass Techn.
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	Virtual Pool	Interplay
Flight Unlimited	Looking Glass	VR 500	Virtek
Fury	Microsoft	Wing Commander III	Origin
Future Shock	Bethesda	Wing Commander IV	Origin
Jetfighter III	Mission Studios	World's Fair	Worlds Inc.
Jet Ski Rage	Velocity	Zombie	Ice & Fire

DIE HERSTELLER-LISTE

	Cybermaxx	VFX1	i-glasses!
Hersteller:	VictorMaxx	Forte	Virtual I/O
Anbieter:	Batavia	Pearl Agency	Virtual Products
Preis:	ca. 1.999,- DM	ca. 1.999,- DM	ca. 1.999,- DM



SWEET EMOTIONS

Das Motto der Girls auf dieser CD lautet: „Touch and feel me!“ Die Mädchen heizen einem ganz schön ein, und die Kombination mit der hervorragenden Musik läßt eine sehr stimulierende Atmosphäre entstehen. Hier ist der Genießer gefragt, der es einfach mag, wenn's so richtig knistert.

CD nur

DM 98,00



PC oder MAC mit CD-ROM XA-Drive und MPEG Dekompressionsboard oder CompuDesk Multifunktional CD Player, Philips CD-i Player, Panasonic 3DO (mit Digital-Video-Cardridge) sowie handelsübliche white book CD-Player.



BYTE-ME Sexy Video Roulette

Nur mit etwas Glück und Geschick können Sie bei diesem Spiel gewinnen. Ihre Mitspieler sind bei diesem Multimedia-Roulette-Spiel fünf hübsche Mädchen, die Sie so richtig abzocken sollen. Haben die Mädchen kein Geld mehr zum Mitspielen, verkaufen sie ein Kleidungsstück nach dem anderen an Sie. Und wenn die Mädchen erst alle Hüllen fallen gelassen haben, wird es erst richtig heiß.

CD nur

DM 49,00



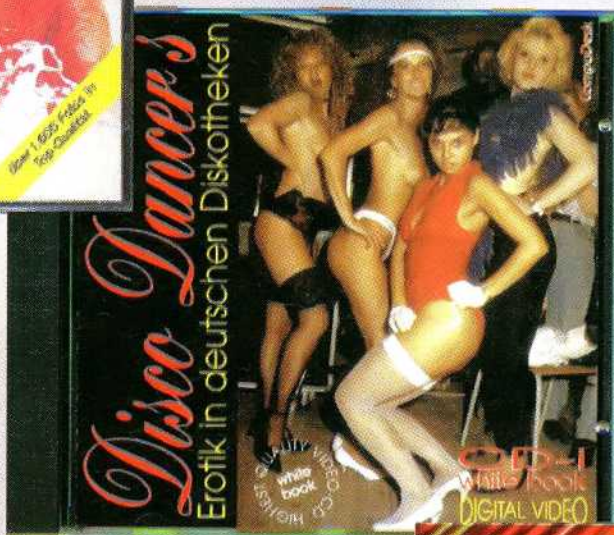
BYTE-ME

Sexy Pin-up's, vol. 1

Diese CD-ROM enthält über 260 MB erotische Bilder von Top-Models in sehr guter Fotoqualität. Insgesamt enthält diese CD über 1.600 einzelne Fotos. Mit der mitgelieferten Windows-Software TrueBase können Sie einfach und komfortabel eigene Diashows und Foto-Kataloge erstellen. Fertige Kataloge und Diashows befinden sich bereits auf der CD-ROM. Sie werden Augen machen!

CD nur

DM 29,00



DISCO DANCER'S - Erotik in deutschen Diskotheken

Was spielt sich in deutschen Diskotheken wirklich ab? Was macht hübschen Mädchen dort wirklich Spaß? Diese CD zeigt Ihnen die nackte Wahrheit. Erleben Sie hautnah den puren Sex mit vielen schönen Mädchen, tollen Striptease-Shows und verrückten Spielen.

CD nur

DM 98,00



PC oder Apple Macintosh mit CD-ROM Laufwerk (white book fähig) und MPEG Decoderkarte oder Philips CD-i Player sowie handelsübliche Video-CD Abspielgeräte

VIDEO-JET Multifunktional CD-Player
Op Video-CD, CD-i oder Audio-CD, der VIDEO-JET sorgt für einen bedienerfreundlichen multifunktionalen CD-Genuß. Einfach mitbestellen, und der Spaß kann losgehen...

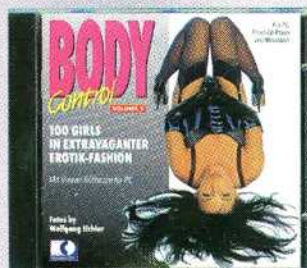
... für nur

DM 699,00



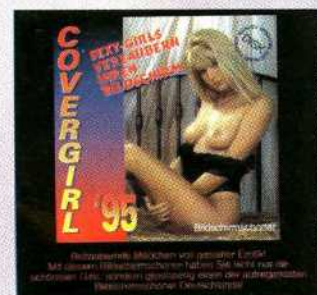
Girls, Girls, Girls...

3DModels	49,00
Amazone Woman	39,95
American Dream Girls	49,90
American Girls 1	59,95
American Girls 2	59,95
Bangkok 31	29,95
Beverly Hills Beautiful Bodies	
Vol. I und Vol. II	je 39,95
Big in Japan	39,90
Biker Babes	59,95
Blond Bombshells	39,95
Blondinen	19,90



Body Control Vol. 1 49,95
100 Fotos von Mädchen, die in ihrer extravaganten Erotik-Fashion einfach super-sexy sind. Der renommierte Fotograf Wolfgang Eichler hat hier Ästhetik mit prickelnder Erotik gepaart.

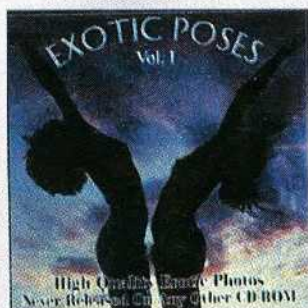
Bodyart Portfolio	99,00
Busen ohne Blusen	39,90
Busties No. 1	49,00
Byte me Sexy Games I	29,00
Byte me Sexy Video Roulette	49,00
Candy 1 + 2	je 79,00
Candy Extra	79,00
Catch & Oil 666 x Erotik	69,00
Celebrity Nudes	89,00



Covergirl '95 49,00
Die wunderschönen Mädchen schonen auf eine extrem anregende Art Ihren Bildschirm und verzaubern bei jeder Pause Ihren PC in ein Erotik-Abenteuer.

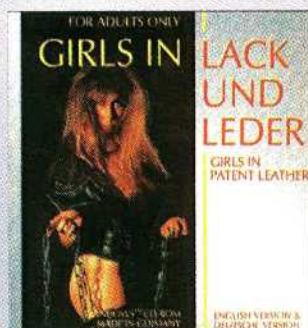
Covergirls	39,95
Damen-Direkt-Kontakt CD	85,00
Die flotten Teens von Mallorca	39,90
Disco Dancer's Erotik in deutschen Diskotheken	98,00
Ein Band für die Liebe	29,00
Erotic Art	39,95
Erotic Blue	39,95
Erotic Dreams	39,95
Erotic Dreams II	79,00
Erotic Fantasies Vol. 1	19,90
Erotic Film Sensation Vol. I, Vol. II	je 39,95

Erotic Poses 1 59,95
Exotic Poses 1 ist genau die richtige CD für Freunde der erotischen Kunst. Hier wird nicht plump auf nackte Tatsachen verwiesen, sondern die Phantasie des Betrachters angeregt.



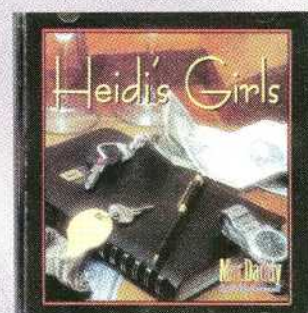
Erotica	29,95
Erotik Games -Part two-	39,90
Erotischer Städteführer -Teil I-	39,90
Erstkontakt	85,00
Extreme Hot Erotik	49,95

Extreme Hot Leather Ladies	49,95
Foxy Boxing Show	79,95
Funny Girls Vol. 1	39,95
Girls on CD Vol. I, Vol. II	je 29,95
Girls & Cars	49,95
Girls '95	49,95
Girls at the Beach	69,90



Girls in Lack & Leder 89,00
Die Damen -knallhart in Lack und Leder gepackt- zeigen Ihnen, wo es lang geht.

Girls in Paradise	59,00
Girls of Hamburg	39,90
Girls on Hot Rods	39,95
Hautnah Vol. I	29,90



Heidi's Girls 89,00
Hoherotische Aufnahmen von amerikanischen Frauen, die was für Kenner der Erotik-Szene sind. Diese CD wurde sehr ästhetisch produziert.

Heidi's Girls the X Volume	89,00
Hot Girls 1 + 2	je 39,95
Hot Pack I - 5 CDs	99,00
Hot Pack II - 3 CDs	69,00
Hot Pack III - 5 CDs	99,00
Kerstine Wendorf Special	39,95
LA Lust	59,00
Leather Chains	59,95
Mädchen & Motoren	39,90
Mädchen aus Deutschland	49,95
My favourite Girls	19,95
My private Photo Collection	29,95
Naughty Butt Nice	79,00



Penthouse Interactive 169,00
Hier ist Mitmachen angesagt, denn diese CD bietet Ihnen die Möglichkeit, selbst die Rolle eines Penthouse-Fotografen zu übernehmen. Wenn Sie der Meinung sind, daß das Model gerade jetzt besonders heiß ist - schießen Sie ein Foto.

Play with me Celine - Februar '95	39,95
Play with me Doreen - März '95	39,95
Pretty Woman Céline	39,95
Queens of Eurotic's Vol. 1, + Vol. 2	je 49,00
Reise der Lust Vol. I, Vol. II, Vol. III	je 29,95

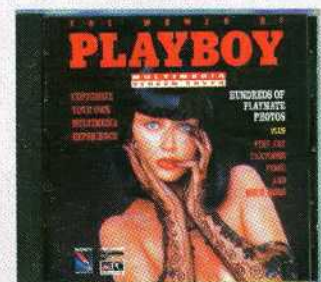


Rubbers Phantasies 129,00
Der weltbekannte Playboy-Fotograf Jo Hammar zeigt hier exklusiv eine phantastische Auswahl seiner besten Rubber-Erotik-Fotos. Faszinierende Gum-

mi- und Latex-Kleidung auf viel nackter Haut lassen das Herz von Erotik-Kennern höher schlagen.

Schöner lieben	29,95
SELECT-A-PET	119,00
Sensuous Girls in 3-D	39,95
Sexy - Folge Nr. 1	39,90
Sexy Acts Vol. I, Vol. II, Vol. III	je 9,95
Sexy Memo Teresa Special	79,95
Sexy Ostern	29,00

Sexy Secretary	39,95
Strip Machine	39,00
Strip-Poker!	39,00
Stripping Hot Girls	49,95
Super Girls Vol. 1 + 2	je 49,95
Super-Girls '95 - CD-ROM Kalender	69,90
Sweet Emotions	98,00
Swinging ' Balloons	59,95
Tabloid Beauties	99,00
Teenage Lovers	59,95
The Asian Palate	59,95
The Best of Sexy Moments	39,90
The Mark of Zara	59,95



The Woman of Playboy
Multimedia Screen Saver 79,00
Als Erotik-Liebhaber können Sie Ihr Geld wohl kaum besser anlegen, denn auf dieser CD werden Ihnen Fotos, Videos, Cartoons und Kunst aus fünf Jahrzehnten Playboy geboten. Der besondere Bonbon: Es sind alle Cover der bisher erschienenen Playboy-Ausgaben enthalten!

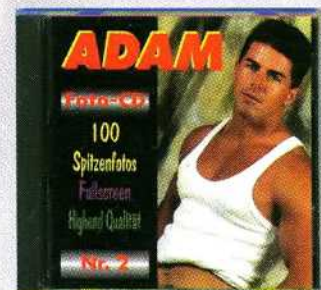
TIC TAC TOE - Das Magazin Vol. I	29,95
TZ-Strip Black Jack	39,00
Vibration 1 + 2	je 79,00

Vibration Extra	79,00
Video-Girls Vol. I, Vol. II	je 49,95

XXL Girls	49,95
Young Girls Private	49,95

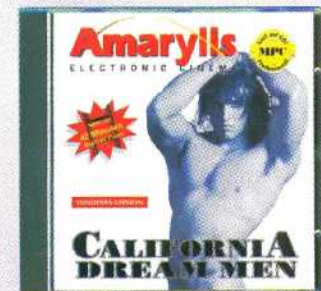
Gays, Gays, Gays...

A Gay Man's Save Sex Guide	89,00
----------------------------	-------



Adam -Photo CD Nr. 2- 89,00
Diese CD zeichnet sich durch ihre hervorragende Bildqualität aus. Wenn Sie auf Ihrem PC ein Viewer-Programm installiert haben oder sogar stolzer Besitzer eines Photo-CD Players sind, dann sollten Sie sich diese schönen Männerkörper nicht entgehen lassen.

Bad Boys	39,95
----------	-------



California Dream Men 69,90
Mit dem alten Vorurteil, daß Erotik und Sinnlichkeit nur von hübschen Mädchen ausgeht, haben diese Boys schon lange aufgeräumt. Das digitale Video mit einer Spieldauer von über 40 Minuten ist sehenswert.

Don & Adonis -Photo CD Nr. 1-	89,00
Dream Boys	39,95
Mark	107,00

BESTELLCOUPON

Menge	Produktname	Einzelpreis	Gesamtpreis

Versandkosten DM 8,00 oder kostenfrei
Lieferung ab Warenwert DM 200,00.

Summe:

Name: _____ Straße: _____
PLZ/Ort: _____ Telefon: _____

Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ Visa-Card ☐ V-Scheck liegt anbei

Kreditkarten-Nr. (16-stellig): _____

Gültig bis: _____ Inhaber (falls abweichend): _____

Datum: _____ Unterschrift: _____

☐ Ich möchte in Zukunft Ihren kostenlosen EROTIK CD-ROM KATALOG erhalten.

Sie haben Fragen zu den Systemvoraussetzungen? Rufen Sie uns einfach an.

**KOSTENFREIES
BESTELLTELEFON:**
0130 / 114 645

unser Bestellfax:
030 / 5 10 1054

exOTIKA

EXOTIKA GmbH
Postfach 319
10265 Berlin - Friedrichsfelde 3

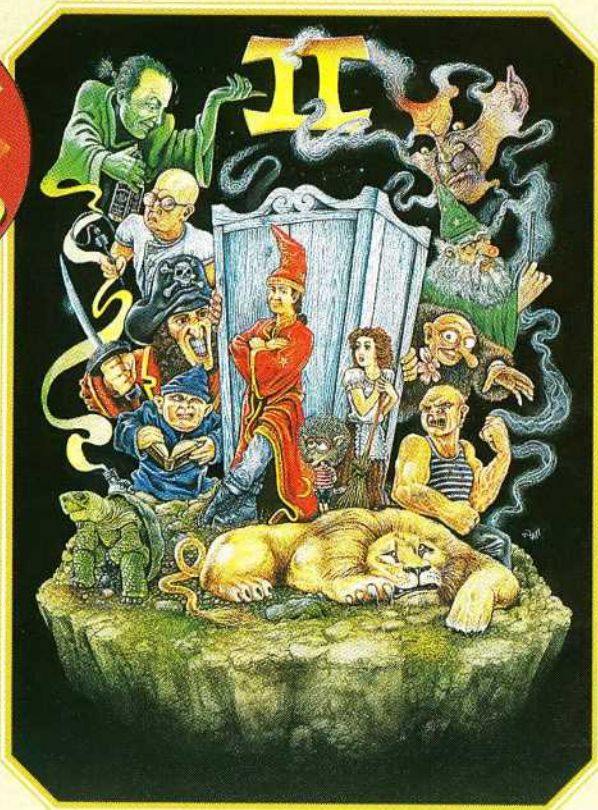


Bezahlen Sie bequem
per VISA-Card!

Alle Preise in DM. Druckfehler, Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.

Simon the sorcerer

SIHE AUCH
BEILEG-CD



Was Rincewind von der „Discworld“ für Psygnosis ist, das ist Simon für Adventure Soft: ein Nachwuchs-Magier, der seine zauberhaften Abenteuer mit wenig Talent, dafür aber mit einer Extraportion Humor meistert!



Hier haben wir es quasi mit einer Familienproduktion zu tun, denn für dieses vor Phantasie förmlich überbordende Grafikadventure zeichnen Mike und Simon (nomen est omen...) Woodroffe verantwortlich – ersterer ist der Vater von letzterem und hat sich Anfang der 90er Jahre mit eher blutrünstigen Spektakeln wie „Elvira“ oder „Waxworks“ einen Namen gemacht. Doch ging es bereits im populären Vorgänger jugendfrei witzig zu, und auch Teil zwei der Saga um den jungen Aushilfszauberer Simon kultiviert die gleichen Werte: Gags, logische und nicht allzu schwierige Rätsel, haarsträubende Wortgefechte und reizende Zwischenanimationen im Stil der Produkte von Lucas Arts.

In gut anderthalb Jahren Entwicklungszeit entstand so ein zwar etwas grobpixeliges, aber dennoch liebenswertes Grafikfeuerwerk, für das sämtliche Szenen zunächst per Stift zu Papier gebracht und danach eingescannt, koloriert und animiert wurden. Das Programm übertrifft den Vorgänger dabei in Sachen Umfang, Akustik, Gagdichte und Bedienungskomfort bei weitem, knüpft aber nahtlos an dessen Story an: Der alte Erzfeind Sordid entsteht im Intro seinem heißen Grab (das man ihm einst im Finale geschaufelt hatte, indem der üble Hexenmeister verdienstermaßen in einem Lavasee versenkt wurde), um Simon zwecks Rache mittels eines magischen Wäschschrankes erneut in seine Welt zu locken. Die Heimkehr bleibt dem Knaben damit so lange verwehrt, wie der unterwegs zu Bruch gegangene Klamotten-Teleporter nicht repariert ist – und das kann dauern...

Insgesamt sind nämlich über 80 Locations wie z.B. ein Piratenschiff, eine einsame Insel, ein Schloß oder die Immobilien einer Stadt nach zahllosen Gegenständen abzuklappen; dazu warten gut 100 Charaktere auf ein Gespräch. Die Plauderstündchen mit den teilanimierten und vielfach sehr bizarren Gestalten kommen in tadelloser deutscher Sprachausgabe zur Aufführung, ersatzweise dürfen auch Textzeilen eingeblendet werden. Gesteuert wird Simon (übrigens ein besonders nett „bewegter Mann“) im genreüblichen Point & Click-Verfahren, während die Umgebungen mal Bild für Bild umschalten, mal ein wenig zögerlich am Betrachter vorbeiscrollen. Längere Wegstrecken lassen sich über eine zwei Bildschirme große Wanderkarte zurücklegen, in die bereits von Anfang an sämtliche relevanten Örtlichkeiten einkartographiert wurden, so daß dem Spieler die gefürchteten Gewaltmärsche des Vorgängers diesmal erspart bleiben – nur noch in der Kanalisation, den Zimmerfluchten eines Schlosses

oder den weitläufigen Stränden einer Insel muß sich der Held die Sohlen wundlaufen.

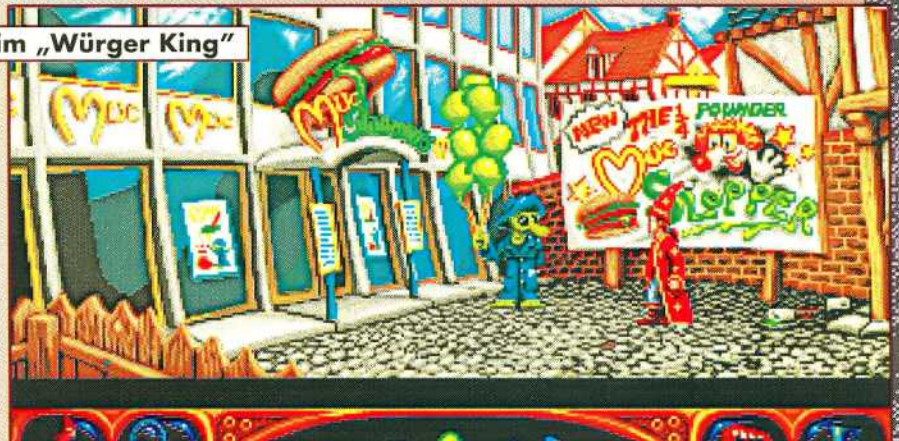
Unterwegs trifft Simon etliche Bekannte aus dem ersten Teil, etwa die Holzwurmbande, den alten Zauberer Calypso oder den Sumpfling, der diesmal eine Schlüsselrolle innehat: Als mittlerweile angesehener Bürger und Inhaber eines Schnellrestaurants sind seine hochwertigen Kochrezepte sehr gefragt. Aber auch neue Bekanntschaften sind zu schließen, denn von einem ruchlosen Kredithai über einen afrikanischen Regenmacher bis hin zur gesammelten Belegschaft des Märchens „Goldlöckchen und die drei Bären“ haben alle Einwohner dieser Fantasy-Welt so ihre Probleme – und der Spieler seine liebe Not damit, sie zu lösen. Denn ohne Gegenleistung zeigen sich Mensch und Tier hier wenig hilfsbereit, wenn es darum geht, die benötigten Gegenstände oder Infos herauszurücken. Damit also beispielsweise ein Schneider das dringend erforderliche Sumpflingkostüm zusammennäht, muß erst ein Ballen Stoff herangeschafft werden. Und den rückt der Tuchhändler wiederum nur dann heraus, wenn man ihm zuvor eine Wunderlampe besorgt. Zudem muß unser Held ein paar kleinere Echtzeit-Aufgaben lösen und in Ermangelung professioneller Zauberkräfte gelegentlich tief in die Trickkiste greifen – etwa, wenn es gilt, einen magischen Wettbewerb gegen schier übermächtige Hexer zu gewinnen und er die Konkurrenz bereits im Vorfeld mit einer Stinkbombe ausdünnt...

Waren derlei Aktionen ehemals über ein Dutzend Wort-Icons zu initiieren, so finden sich nun am unteren Bildschirmrand acht anklickbare Piktogramme (ein Mund zum Reden, ein Hammer für das Benutzen etc.), was das Handling doch deutlich vereinfacht. Trotzdem müssen natürlich sämtliche Locations genauestens nach Fundstücken abgesucht werden, die sich allesamt in Simons unbegrenzt aufnahmefähigen Zauberkasten verstauen lassen, der wieder mal als Inventory fungiert. Bei gelungenen Aktionen gibt's zur Belohnung meistens kleine, manchmal aber auch Minuten andauernde Zwischensequenzen zu bestaunen. In diesen Genuß kommt man wegen der erstens weitgehend logisch konstruierten und zweitens nicht allzu harten Rätselnüsse jedoch öfter als gedacht. Ein Genuß ist hier aber selbst das Nichtstun, denn wenn der Zauberlehrling eine gewisse Zeit über beschäftigungslos bleibt, so verwandelt er sich nach und nach in ein Skelett, nur um nach einem Mausklick wie Phönix aus der Asche wieder aufzuerstehen. Auch die farbenprächtigen Hintergründe und die witzigen Protagonisten sind eine Augenweide, wobei mehr als



Die fesche Wanderkarte

Besuch beim „Würger King“



Läuse mit Barbecue- oder Schweiß-Sauce...



Mmmh, ein leckerer Schweiß-Shake...



Warten auf den magischen Wettbewerb



50.000 (meist sehr originelle) Animationen die leicht grobe Grafikauflösung locker wettmachen. Die deutsche Sprachausgabe auf hohem Niveau wird von 20 verschiedenen Stimmen vorgetragen, dazu kommen über 5.000 Einzelsamples, Hunderte von Sound-Effekten aus einer Datenbank der Hollywood-Filmstudios sowie gut und gerne 50 Musikstücke. Und weil schließlich auch der Komfort nicht zu kurz kommt (Gespräche und Zwischensequenzen

können abgekürzt bzw. ganz übersprungen werden, und in jedem Raum zeigen die Funktionstasten alle relevanten Gegenstände und Personen an), fällt das Fazit rundum positiv aus:

Wer „Discworld“ mochte, wird von Simon the Sorcerer II wortwörtlich bezaubert sein – insbesondere dann, wenn er seine Bildschirmabenteuer zwar gerne mit Humor gewürzt, aber am liebsten ohne allzu scharfen Schwierigkeitsgrad genießt! (md)



1 Sorcerer, Simon the Sorcerer. Mit der Lizenz zum Lügen.
2 Ich bin der Gutgekleidete in der Mitte der Spielverpackung.
3 Ich bin ein fahrender Händler und verkaufe meine Waren.
4 Ich bin ein Zauberer.

Die Leute reden viel, wenn der Tag lang ist...



Hier ist guter Rat teuer



Die böhmischen Knödel hotten ab

SIMON THE SORCERER II ADVENTURE SOFT

Viel Komfort, noch mehr Gags und gute Knobeleyen – eine rundum gelungene Fortsetzung des Gaudi-Abenteuers.



GRAFIK	75%
SOUND	84%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	88%

URTEIL **85%**

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: o. Altersbesch.

Preis: 119,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 386 DX mit 4 MB RAM, 1 MB auf der HD und Singlespeed CD-ROM.

Optimal-Konfiguration: 486 DX mit 4 MB RAM und Doublespeed CD-ROM.

Unterstützt werden: Maus, SB/Pro/16/AWE 32, Adlib Gold, Gravis Ultrasound, Roland LAPC/MT-32, General Midi

Besonderes: Komplett deutsch, bei der ansonsten identischen Diskversion fehlt die Sprachausgabe.

AMIGA CD & CD³²

Identische CD-Versionen für das CD³² und den Amiga 1200 sind in Vorbereitung, dazu sind eine „sprachlose“ Diskfassung für AGA-Amigas und eine farbärmere Variante für ECS-Amigas in Arbeit.

Albert Lasser's CLEARING HOUSE



8000 Milliarden Dollar

werden jährlich an den Terminbörsen der Welt bewegt, in keinem anderen Geschäft liegen unglaubliche Gewinne und der totale Bankrott so nahe beieinander. Selbst große Institutionen wie die "Bearings Bank" in England können durch die unüberlegten Aktionen eines einzelnen Traders über Nacht zusammenbrechen.

Wissen Sie was "FUTURES" sind, was ein "KONTRAKT" oder eine "MARGIN" ist, oder wie man trotz fallender Kurse enorme Gewinne realisieren kann?

In CLEARING HOUSE werden Ihnen diese Börsenbegriffe und -kniffe schnell vertraut werden. Hier können Sie den Nervenkitzel der Terminbörse erleben. Spekulieren Sie auf den wichtigsten Terminbörsen der Welt und zeigen Sie Ihren Konkurrenten wozu ein wirklicher "TRADER" fähig ist!

- Spielspaß für 1 bis 4 Spieler!
- Aufwendige, reale Simulation der größten Terminbörsen mit den wichtigsten Waren!
- Zwölf unterschiedlich agierende, intelligente Computergegner!
- Realistische Börsenkurse durch Fraktale Berechnung und Ereignissteuerung!
- Unterschiedliche Spielziele!
- Großartige Grafiken und Animationen!
- 2 Stunden erstklassiger, auswählbarer Soundtrack, und 8 Musiktitel als Audio Tracks auf CD-ROM!
- Komplett in Deutsch!



Erhältlich für PC CD-ROM und 3,5" Disketten!

Copyright 1995 by MAX DESIGN Entertainment Software, Siedergasse 89, 8970 Schladming, Austria



PITFALL

The Mayan Adventure

Wer durch die Microsoft-Fenster flotte Action erblicken wollte, wurde meist enttäuscht, kann aber mit „Windows 95“ und diesem Nachfahren des Plattform-Genregründers „Pitfall“ eine Überraschung erleben: Activision präsentiert hier schlicht das bisher beste Jump & Run für den PC!



Action am Full Screen:
Der Wasserfall des Todes



FensterIn anno 95



Im Kriechgang durch den Tempel

Wer hätte gedacht, jemals derart flüssiges Scrolling am PC zu sehen zu kriegen? Und wer hätte gedacht, daß „Windows 95“ dank neuer Grafikroutinen nicht nur keine Spielbremse mehr ist, sondern im Gegenteil mitunter selbst DOS-Games noch zu beschleunigen vermag? Wir jedenfalls nicht. Daß dieses Spiel gut 13 Jahre nach dem originalen „Pitfall“ auf der Atari-Konsole VCS 2600 auch inhaltlich allerlei Neues zu bieten hat, konnten wir uns dagegen durchaus denken: Man übernimmt die Rolle von Pitfall Harry junior, der seinen Vater aus den Klauen

des Maya-Geistes Zakelua befreien soll. Dazu muß sich unser Held durch 13 Levels kämpfen, die zum Teil nicht linear verbunden sind und natürlich auch Geheim- und Bonusstages sowie kleine Subspiele à la „Senso“ enthalten. Das Abenteuer beginnt im Dschungel, wo man sich mit einer Schleuder und Bumerangs gegen Schlangen, Wildschweine und den obligaten Endgegner zur Wehr setzt – sollte die Munition ausgehen, greift man im Stil von Onkel Indy auf die gute alte Peitsche zurück. In der üppigen Vegetation ist Hüpfen und Kriechen gleichermaßen angesagt, man schwingt sich über Lianen, benützt Spin-

netze als Trampoline oder mißbraucht Krokodile als Brücken. Später wird eine Spuk-Mine per Lore durchrast (wobei der Weg freizuballern ist), man macht Bekanntschaft mit wandelnden Skeletten oder blutsaugenden Fledermäusen und darf auch mal einen Wasserfall erklimmen. Das alles spielt sich ganz hervorragend und sieht auch ganz vorzüglich aus, was insbesondere den sagenhaften Animationen zu verdanken ist: Kurz vor dem freien Fall rudert der Held z.B. noch mit den Armen, und wenn der Spieler mal ein Püschchen einlegt, entwickelt Harry junior ein richtiges Eigenleben. Die SVGA-Grafik der PC-Versi-

on weiß dabei sogar noch etwas besser zu gefallen als die Optik der bereits etwas älteren Fassung für das Mega-CD; zudem klappt das Handling selbst über die Tastatur einwandfrei – man darf aber auch auf der DOSe ein Joypad ins Reich der Mayas importieren. Beiden Varianten gemein ist überdies die schicke Sounduntermalung, deren 22 Musiktracks direkt von der CD kommen und eine Gesamtspieldauer von über 50 Minuten aufweisen. Neben Ethno-Tracks, Eingeborenen-Tamtam und Gitar-

renriffs warten hier mit die aufwendigsten Sound-FX des gesamten Genres! Weniger schön ist, daß es zwar Neustartpunkte bei Verlust eines Lebens sowie ein paar Continues, aber weder Speicherfunktion noch Paßwörter gibt, weshalb wohl nur Plattform-Profis in den Genuß des Abspanns kommen werden – obwohl sich kaum unfaire Stellen im Gamedesign finden, hat man es als Gelegenheitsspieler schwer, mit den herumliegenden Extraleben, Smartbombs und Continue-Artefakten über die

Runden zu kommen. Schade, aber um so erfreulicher für erfahrene Aktionisten, denn ihnen bietet das neue Pitfall insbesondere am PC das Abenteuer ihres Lebens! (mm)

Nach diesem Endgegner fühlt man sich wie gerädert...



Auge um Auge, Bein um Bein



Die Handtasche beißt!



Kampf dem Jaguar mann

PITFALL – DIE LEGENDE

Das ursprüngliche „Pitfall“ (übrigens als Geheimabschnitt im neuen Spiel eingebaut!) und den zweiten Teil hat der Amerikaner David Crane für Ataris Konsolen-Oldie VCS 2600 geschrieben, es folgten weitere Fortsetzungen, bis der englische Plattform-Spezialist George Allan („Zool“) letztes Weihnachten das Maya-Abenteuer zunächst für das Mega Drive vorlegte – die brandneue PC-Version entstand dann wiederum in Amerika. Mit Kroyer Films steuerte eine Firma mit Disney-Erfahrung die Grafik bei, der Soundtrack stammt von Soundelux Media Labs aus Hollywood („True Lies“, „Cliffhanger“), wo man eigens zu „Originalschauplätzen“ in Costa Rica und Zentralamerika gereist ist, um die pas-

senden Geräusche aufzunehmen. Und der berühmteste Betatester war übrigens Mr. Microsoft persönlich, denn Bill Gates hatte stets „Pitfall“ im Koffer, wenn es darum ging, die Qualitäten seines neuen Betriebssystems „Windows 95“ zu demonstrieren!



Die Atari-Urversion als Subspiel

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE ACTIVISION

Das beste Jump & Run für PCs – bisher gab es solch grandiose Actiongames nur für Konsolen!



GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	89%

URTEIL **88%**

Für Geübte

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: **99,- DM**

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33 mit 8 MB RAM, VESA Local Bus oder PCI, SVGA-Karte und Doublespeed CD-ROM.

Optimal-Konfiguration: Ab einem Pentium P60 mit Gamepad.

Unterstützt werden: Tastatur, Gamepads, alle zu „Windows 95“ kompatiblen Karten.

Besonderes: Läuft nur unter „Windows 95“!

MEGA-CD

Nicht ganz so schön wie am PC, aber ebenso mit exzellentem CD-Soundtrack und allen 13 Levels – im Gegensatz zu den nur zehn Abschnitten der Modulversionen für Mega Drive und Super Nintendo.

Playstation

Mit einer Version für die Sony-Konsole ist praktisch stündlich zu rechnen...

WELCOME TO THE FUTURE

Für Blue Sky Entertainment liegt die Zukunft quasi in der Vergangenheit begraben: Bei futuristischer Optik soll der Spieler dieses Adventures die Schätze früherer Epochen heben.

Auf eine motivationsfördernde Story muß man dabei verzichten, hier geht es schlicht darum, während einer Besichtigungstour nach Schlüsseln und altägyptischen Artefakten zu suchen. Dazu erkundet man fotorealistische 3D-Landschaften voller Bäume, Sträucher, Berge oder wüstenähnlicher Terrains und nagt sich mit der Maus schrittweise durch die weitverzweigte und unkartographierte Gegend.

Sobald der Reisende auf einen anklickwürdigen Gegenstand wie etwa eine Skulptur im surrealistischen Dali-Stil oder merkwürdige Steinkreise stößt, fördert ein Knopfdruck äußerst eindrucksvolle und teils mit Digi-Sprache unterlegte Animationen zutage. Weitaus wichtiger als solcher Zierat ist allerdings das Auffinden von zahlreichen Schlüsseln, mit deren Hilfe sich ein Felsen spalten läßt, um so in ein verwirrendes Höhlenlabyrinth zu gelangen. Da man sich dort mangels Automapping nur allzu leicht verirrt, gibt es ein eigenes Icon, das automatisch zum Ausgangspunkt zurückführt. Die Felsengruft entpuppt sich dann als bald als eine futuristische Stadt, die mit ihren merkwürdigen Plastiken und stählernen Straßen an Fritz Langs „Metropolis“ erinnert. Um hier imposante Render-Animationen (z.B. von einer umherdüsenden Metrobahn) oder gar eindrucksvolle Kameraschwenks um bizarr-gläserne Standbilder herum genießen zu können, müssen erneut allerlei verschlossene Türen entriegelt werden. Kurzum, mit dem Gameplay ist es nicht weit her; das Spiel bietet eher eine interaktive Sightseeingtour denn ein Abenteuer im herkömmlichen Sinn. Doch die edle Präsentation aus Truecolour-Grafiken und esoterischen Stereo-Melodien entschädigt für vieles, auch wenn die englische Sprachausgabe wegen der exzessiven Verwendung von Echoeffekten etwas verwaschen klingt. Kein optimales Programm also, aber doch eines, das Lust auf mehr macht – vor allem mehr Interaktion. (md)



Ein idyllisches Biotop (PC)



Ein echter Dali? (Mac)



Ein schöner Bergbalkon (Mac)



Im Untergrund geht die Post ab (Mac)

WELCOME TO THE FUTURE BLUE SKY ENTERTAINMENT

Superb präsentierte Multimedia-Wanderung.



GRAFIK	83%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	62%

URTEIL **69%**

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 SX mit 8 MB RAM, SVGA unter 256 Farben, 40 MB auf der HD, „Windows 3.1“ und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Pentium P90 mit 16 MB RAM, Truecolour- und 16-Bit-Soundkarte, „Windows 95“ und Quadrospeed CD-ROM.

Unterstützt werden: Maus und alle zu „Windows“ kompatiblen Karten.

Besonderes: Komplett englisch, Save-Option.

MAC

Die Zukunft beginnt ab einem 68040-Prozessor oder einem Power Mac mit zumindest 8 MB RAM (besser 16 MB), 45 MB auf der HD, einer 16-Bit-Soundkarte und einem Doublespeed-Laufwerk.

jetzt 4x in Berlin
 Neukölln – Jonasstraße 28/29
 Steglitz – Bismarckstraße 63
 Friedrichshain – Rigaer Str. 106
 Spandau – Nonnendammallee 82
 Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Sierra-Klassiker

komplett in deutsch auf PC Disk
zu unverschnitten günstigen Preisen!

Police Quest 4
Gabriel Knight
 je 29,95

Sim City Enhanced

Das Kultspiel von Interplay
jetzt zum Mitnahmepreis in zwei
Versionen jeweils auf CD-ROM:

engl. Sprachausgabe 19,95
 dt. Sprachausgabe 29,95

Bitte
anschnallen!

Hi-Octane

Bullfrog's 3D-Rennspiel gibt's
jetzt und nur für kurze Zeit
zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM 69,95

Unser Tip des Monats

Star Trek total!

Star Trek TNG: Final Unity

mit deutschen Untertiteln 99,95

Limitierte Special
Collector's Edition (engl.) 99,95

Star Trek 25th Anniversary

Die Jubiläums-Ausgabe auf CD-ROM

29,95

Anstoss

incl. World Cup Edition
zwei der besten Fußball-Manager
auf einer CD-ROM!

29,95

Aces Collection

Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe

komplett auf einer CD-ROM
incl. Missions zum ab-
soluten Hammerpreis!

49,95

Terminal Velocity

Apogee präsentiert sein
neuestes 3D-Action-Spektakel
für CD-ROM und PC Disk

69,95

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour	99,95*	
1944 – Across the Rhine	99,95	99,95*
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Air Power (dt.)	89,95*	89,95*
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow	99,95*	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atlas (dt.)		59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Blind! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge (dt.)	99,95	
Bloodwings	99,95*	
Bolo	59,95	
Brett Hull Hockey '95	79,95	
Burning Steel 3	89,95	
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	99,95*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95*
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPR.	79,95	
Dark Universe (dt.)	89,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die total verr. Rallye/mit Pad	59,95/69,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch		69,95*
Dungeon Master 2	89,95*	89,95*
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	69,95*	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
FX-Fighter	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95*
Herods of Might & Magic	89,95*	
Hi-Octane (dt.) AKTIONSPREIS	69,95	
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hollywood Pictures	79,95	79,95
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Jagged Alliance (dt.)	99,95*	99,95*
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Knights of Xentar	99,95*	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	komplett	89,95
Last Dynasty (dt.)		89,95
Legions		69,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	

	CD	Disk
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	79,95*	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	89,95	
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic the Gathering	99,95*	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95*	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Mechwarrior 2	89,95*	89,95*
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live '95	99,95	
Nectaris		49,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Perfect General 2	79,95	
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95*	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95*	69,95*
Pinball Wizzard 2000	69,95*	
Pizza Connection		89,95
PowerHouse (dt.)	59,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95*	59,95*
Sensible Golf	69,95*	69,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Unity Coll. Ed.	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95*	
SuperKarts AKTIONSPREIS	79,95	69,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Terminal Velocity	69,95	69,95*
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	79,95	
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
Under a Killing Moon	AKTION!	69,95
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD	39,95*	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtua Chess (dt.)	89,95	

PC-Spiele

	CD	Disk
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95*	
Vortex – Quantum Gate 2	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95*	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibbele of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War	69,95	29,95
7th Guest	19,95	
Alien Legacy		29,95
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)	49,95	39,95
Battle Isle 2 – Scenery CD	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Blackhawk	AKTIONSPREIS	49,95
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chaos Engine (dt.)		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Dark Sun 2 (e.d.A.)	19,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier (dt.)	39,95	49,95
Die Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dragonsphere	39,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege	29,95	
Eco Quest	19,95	
Elite 2 (dt.)	19,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)		29,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Hell (dt.)	29,95	
Humans 1+2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	AKTIONSPREIS	39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
Journeymen Project	19,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Man Enough	19,95	
Master of Orion (dt.)	39,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat) CD Disk

	CD	Disk
Menzoberranzan (e.d.A.)		19,95
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	29,95	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South	29,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.d.A.)	29,95	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)		29,95
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Rebel Assault (engl./e.d.A.)	39,95/59,95	
Red Baron & Rail, Tycoon kompl.	39,95	
Return to Zork	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (e.d.A./k.d.)	19,95/29,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Crusader	29,95	29,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	29,95	39,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Wizardry 6+7 (dt.)	29,95	

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Versandkosten:
 Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
 Nachnahme: 9,95 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
 ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
 Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung:
Anrufen, Kartennummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111
 Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!

Media Point Vertriebs GmbH
 Bismarckstraße 63
 12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

DAS POLYGON-DUELL

Virtua Fighter

VS. FIGHTER

Zeitgleich buhlen zwei Polygon-Kämpfer um die Gunst der Trainer vor Segas neuer Multimedia-Konsole und dem PC – das vergleichende Test-Duell soll zeigen, welche Soft- bzw. Hardware als Sieger aus dem Ring steigt.



Ein echter Überflieger!



Man kommt sich näher...



PLAYER SELECT

11



JEFFRY

PROFILE

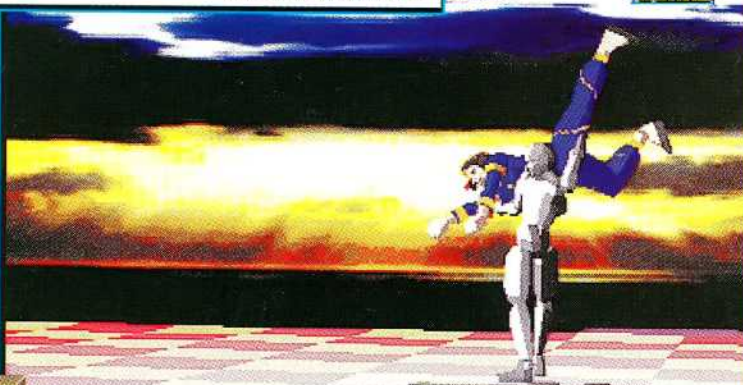
Name Jeffry Mcwild
Country Australia
Age 36
Sex Male
Job Fisherman
Blood Type A
Hobby Reggae Music

Nimm mich, und ich bin Dein!



PRESS START BUTTON

PRESS START BUTTON



Der wird doch nicht?!



Wer wagt, gewinnt



VIRTUA FIGHTER

Das Arcade-Original war ja ein echter Champion, nie zuvor konnte man seine Aggressionen in derart lebensecht animierter 3D-Grafik ausleben. Daß das Gameplay dabei auf die bewährten Features ähnlicher Spiele setzte, erwies sich nicht als Manko. Und so begibt man sich nun eben auch am Saturn in den Clinch mit einem Mitspieler oder den CPU-Recken, um Hiebe, Tritte und Special-Moves auszuteilen – bis ein Kontrahent am Boden bleibt oder nach Sumo-Art aus der Arena fliegt. Daß sich die acht verfügbaren Charaktere (wie bei der so ziemlich 1:1 umgesetzten Automaten-Vorlage) äußerlich kaum, aber in puncto Kampfstil um so mehr voneinander unterscheiden, dürfte die Genre-Fans dabei besonders entzücken: Wo etwa der stets nah am Feind operierende Akira seine gefürchteten Kunstgriffe anbringt oder der Wrestler Wolf mit den Muskeln spielt, da läßt Pai Cheng die martialischen Waffen der Frau sprechen...

Die hochkomplexe Steuerung fordert dem Einsteiger zwar einige Lehrstunden ab, erlaubt dann aber schon wegen der guten Dokumentation sehr exakte Attacken und läßt Raum für tolle Überwürfe, Smashes und ähnliche Manöver. Hier wie auch bei der gelungenen Präsentation geht es stets sportlich fair zu, denn Waffen, Blut oder sonstige Brutalitäten sucht man vergebens, statt dessen liegt der Schwerpunkt eindeutig auf den verschiedenen Angriffs- und Abwehrtechniken – wer einem Köhner beim Spielen über die Schulter blickt, bekommt ein echtes Fernost-Ballett zu sehen! Die gut abgestuften Fähigkeiten der Computergegner und diverse Einstellmöglichkeiten (Anzahl der Runden, Zeitlimit etc.) tun ein übriges, um Virtua Fighter den verdienten Ausnahmestatus zu sichern.

FX FIGHTER

Bei diesem recht ähnlichen Genrekollegen kam erstmals Argonauts 3D-System „BRender“ zum Einsatz, welches die systemübergreifende Umsetzung von Polygonspielen erleichtern soll und bereits für kommende PC-Grafikkarten mit 3D-Chip gerüstet ist. Aber auch auf den heutigen DOSen macht die Spielbarkeit schon eine ordentliche Figur: Vorzugsweise per Stick oder Pad lassen die hiesigen Herren und Damen neben den üblichen Standard-Kicks rund zwei Dutzend nicht wirklich spektakuläre, aber doch nett anzusehende Special-Moves (Würgegriff, Schwebeflug, Betäubung etc.) vom Stapel – nur per Ta-

statur entscheidet oft eher der Zufall über das Gelingen dieser Attacken. Auch hier wird nach den optionalen Einstellarbeiten bezüglich Anzahl der Runden, Zeitlimit, Spieltempo usw. entweder allein gegen den Rechner oder zu zweit gegeneinander gekämpft, auch hier geht der Fight entweder bis zum K.o. eines Kontrahenten oder dessen Hinauswurf aus der Arena. Und schließlich wurde auch hier auf Blutfontänen oder sonstige geschmackliche Entgleisungen konsequent verzichtet.

Anders als bei Virtua Fighter unterscheiden sich die acht hiesigen Haudraufs aber nur optisch stark voneinander, während es letztlich ziemlich egal ist, gegen bzw. mit welchem der laut Anleitung interplanetaren Recken man antritt. Weil ihr relativ ähnliches Schlagrepertoire zudem für gewiefte Spieler keine allzu große Herausforderung darstellt, müssen bei der Dauermotivation kleine Abstriche gemacht werden. Über jeden Zweifel erhaben ist hier aber die feine Akustik aus gelungenen Effekten samt dancelastiger CD-Begleitmusik, die dem tollen Sound des Sega-Konkurrenten sehr nahekommt. Und wo dieser zwischen den Runden Wiederholungen mit neuen Zooms und Schwenks auf den Screen bringt, fehlen am PC auch nette Zwischen-Animationen nicht.

VIRTUA FIGHTER

SEGA

Rasanter 3D-Kampfsport in Spielhallen-Qualität.



GRAFIK	84%
SOUND	83%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	86%

URTEIL

85%

Variabel

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis:

139,- DM

SATURN

Mehrsprachig angeleitete Version mit speicherbaren Ergebnis-Statistiken für jeden Fighter.

DIE ENTSCHEIDUNG

...fällt aufgrund der frappierenden Ähnlichkeit nicht leicht, beide Spiele zählen ganz klar zur Oberliga im digitalen Kampfsport. Doch letzten Endes hat Virtua Fighter aus zwei Gründen die Faust vorn: Einmal überzeugt die auf den Fotos vergleichsweise fade wirkende Optik in Bewegung durch rasanteres Tempo, eine interessantere Kameraführung und liebevollere Animationen, zum anderen kann man hier eben doch einen Tick gezielter auf die Manöver des Gegners reagieren, während die ansonsten gute Steuerung von FX Fighter bei den Special-Moves so ihre Tücken hat. Aber einen Saturn braucht sich der PC-Kämpfer deshalb nicht extra zu kaufen, denn auch ihm stehen nun heiße Polygon-Kämpfe offen! (rl)

FX FIGHTER

ARGONAUT/PHILIPS

Unterhaltsame Polygon-Prügelei in sehenswerter 3D-Grafik.



GRAFIK	81%
SOUND	82%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	72%

URTEIL

77%

Variabel

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis:

109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX mit 4 MB RAM und 14 MB auf der HD und Singlespeed CD-ROM.

Optimal-Konfiguration: Pentium 90 mit 8 MB RAM, Local Bus- oder PCI-Grafikkarte und Doublespeed CD-ROM.

Unterstützt werden: Tastatur, Stick, Pad, VGA, SB/Pro/16, Gravis Ultrasound

Besonderes: Es gibt eine englische Limited Edition mit günstiger Joypad-Offerte, die deutsche Version folgt.

SPEEDBALL 2



Rosa Zeiten für Raufbolde

Nach über fünf Jahren ist dieser Klassiker endlich auf CD zu haben – prima! Weniger prima, daß sich die Umsetzung des schnellen Futuro-Sports der Bitmap Brothers in mancher Hinsicht als Schnellschuß erweist...

Mit der sorgfältig und aufwendig gemachten Schiller-version von „Chaos Engine“ kann sich dieser England-Import am CD³² jedenfalls nicht vergleichen, diesmal hat die Bruderschaft mit der heißen Nadel gestrickt:

Die feinen Effekte des Originals wurden gegen einen Brei aus digitalem Publikumsgegröle ausgetauscht, und die teils wirklich gelungenen Musikstücke kommen eigentlich nur auf einem Audioplayer richtig zur Geltung, nicht aber im Intro und den Auswahl-screens. Auch die Grafik ist eher häßlicher geworden, Dan Malone hatte anscheinend einen schlechten Tag, als er die 32-Bit-Optik vornehmlich mit Rosa verschlimmbesserte.

Schade, denn das wilde Gerangel um eine Stahlkugel macht grundsätzlich immer noch Laune und bietet nach wie vor Optionen satt. Und so werden die CD-Amigos nicht zuletzt dank der gelungenen Pad-Steuerung halt ein bis zwei Augen zudrücken müssen. (mm)

SPEEDBALL 2

RENEGADE/WARNER INTERACTIVE

Auf Amiga-CD etwas verschlammte, am PC originale Umsetzung des klassischen Action-Sports.



GRAFIK	60%
SOUND	64%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	74%

URTEIL 72%

Für Experten

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 49,- DM

AMIGA CD & CD³²

Trotz aller Mankos eines der besten Sportspiele für das CD³²; läuft auch auf AGA-Amigas mit CD-ROM problemlos. Komplett englisch.

PC

Erhältlich auf der bei den Kurzttests vorgestellten „Bitmap Brothers Compilation“; auch für „Dampfrechner“ geeignet.

SYNDICATE

Nächstes Jahr erscheint der Nachfolger zu diesem Echtzeit-Strategical in Iso-3D, jetzt sind erst mal ein paar Umsetzungen für CD-Söldner mit PC, 3DO oder CD³² erschienen.



Das vermurkste 3DO-Syndikat

Das populäre Original (auf Amiga-Disk und PC CD-ROM zum Budgettarif von je 29,- DM erhältlich) setzen wir als bekannt voraus und konzentrieren uns auf die CD-Konvertierungen:

So kann das 3DO mit einem tollen Intro und prima Sound aufwarten, bloß optisch sehen selbst die 1:1 von der Diskette übernommenen Versionen für PC und CD³² besser aus! Hinzu kommen böse Grafikfehler, da gehen die Sprites wortwörtlich mit dem Kopf durch die Wand und benehmen sich auch sonst selten dämlich – das an sich so geniale Spiel von Bullfrog ist hier in den höheren Abschnitten nahezu unspielbar. Unverständlich auch, wie diese blutrünstige englische Version (mit deutscher Anleitung) eine Freigabe ab 12 Jahren bekommen konnte.

Die neue Mindscape-Umsetzung für das CD³² kommt demgegenüber mit einer feinen Pad-Steuerung und optionaler Mausunterstützung daher, was sie auch für AGA-Amigos mit CD-ROM interessant macht. (mm)

SYNDICATE

BULLFROG/EA

Unsere Bewertung des Stratego-Klassikers bezieht sich rein auf die 3DO-Version.



GRAFIK	61%
SOUND	78%
STEUERUNG	44%
MOTIVATION	52%

URTEIL 55%

Für Experten

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: 89,- DM

3DO

Grafikfehler und Mängel im Spieldesign – Hände weg!

AMIGA CD & CD³²

Kaum Unterschiede zur Diskversion, dank optionaler Maussteuerung auch für AGA-Amigas mit CD-ROM gut geeignet.

PC

Die CD-Fassung des Labels Electronic Arts Classics ist für 29,- DM erhältlich und stellt kaum Ansprüche an die Hardware.

PLANET DER WETTBEWERB



Ja, da wäre schon das eine oder andere dabei, was man gut gebrauchen könnte, stimmt's? Nun, wenn auch die Antwort auf folgende Frage stimmt, dann seid Ihr ja bei der Verlosung dabei:

DIE PREISFRAGE

**WIE VIELE VORGEFERTIGTE
LEVELS ENTHÄLT „BLUE
PLANET 2000“?**

Wer die Antwort kennt (und die kennt jeder, der den Kurztest des Spiels in dieser Ausgabe liest), der braucht nur noch den Coupon auszufüllen und samt einem leserlichen Absender bis spätestens zum Einsendeschluß am 1. Oktober 1995 direkt an Playcom zu schicken – der Rechtsweg, alle Joker-Sklaven und die Mitarbeiter von Playcom sind natürlich ausgeschlossen, dem Rest der blauen Welt wünschen wir viel Glück!

BLUE PLANET 2000 – DIE ANTWORTKARTE

„Blue Planet 2000“ enthält vorgefertigte Levels!

Meine Adresse lautet:

Name: _____

Straße: _____

Plz./Ort: _____

Sollte ich zu den Gewinnern gehören, hätte ich von „Blue Planet 2000“ gerne

☐ eine CD-Version

☐ eine Disk-Version

Bitte bis spätestens 1. Oktober einsenden an:

Playcom
„Blue Planet 2000“-Wettbewerb
Leibnizstr. 30
D-80686 München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt – eine Fotokopie genügt!

Eine strategische Öko-Sim wie „Blue Planet 2000“ ist an sich schon eine gute Sache – noch besser fanden wir das dazugehörige Preisausschreiben des Vertriebs Playcom: Es warten Gewinne im Gesamtwert von rund 7.000,- DM!

Nein, für den ersten Exklusivtitel im Vertriebsprogramm hat man sich bei Playcom nun wahrlich nicht lumpen lassen, denn wer sich für das PC-Strategical um Ökonomie und Ökologie interessiert, der kann hier 50 Sachpreise von einem brandneuen, sechsfach schnellen (!) CD-ROM-Laufwerk über ein heißes Soundsystem bis hin zum Programm selbst (wahlweise auf CD oder Diskette) gewinnen – sowie einen Einkaufsgutschein im Wert von 1.000 Mark! Im einzelnen liest sich das so:

1. PREIS

Ein Einkaufsgutschein im Wert von

1.000,-DM

2. PREIS

Ein sechsfach schnelles CD-ROM-Laufwerk für den PC plus „Blue Planet 2000“

3. PREIS

Ein Soundsystem für den PC, bestehend aus einer 16-Bit-Soundkarte, Aktiv-Boxen und einem Joystick, dazu „Blue Planet 2000“

4. UND 5. PREIS

Je ein Action Replay Freezermodule für den PC plus „Blue Planet 2000“

6. BIS 10. PREIS

Je ein Set Aktiv-Boxen der Marke „Aerospace SV-720“ plus je einmal „Blue Planet 2000“

11. BIS 50. PREIS

Je einmal „Blue Planet 2000“





NOTARZT

Seid begrüßt, werte Dungeonläufer, Plattformhüpfer und Dauerballer, herzlich willkommen im Reich des Notarztes, der jungendfreien Version von Dr. Frankenstein! Denn alle, die in ihrem Lieblingsspiel nicht mehr ein noch aus wissen oder aber zu Risiken und Nebenwirkungen die Packungsbeilage nicht gelesen haben, finden nun wieder Rat und Tat bei unseren gesammelten Tips und Tricks.

9/10
95

Doch damit wir auch in Zukunft nicht mit leeren Händen... äh, Seiten dastehen, ist Eure aktive Mithilfe nach wie vor wichtig. Aber ebenfalls nach wie vor lohnt die Arbeit, denn **jeder abgedruckte Beitrag wird mit bis zu 300 deutschen Markern belohnt**, je nach Umfang und Aktualität. Einen kleinen finanziellen Extra-Bonus gibt's für diejenigen, die uns zusätzlich zum Text noch Savestände auf die Disk packen, bei denen schwierige Spielstellen schon geschafft sind. Um uns ansonsten die Arbeit erheblich zu erleichtern, sollten längere Beiträge stets auf Papier **und** als ASCII- (bzw. MS-DOS-) Textfile auf Diskette vorliegen, Karten und ähnliches können wir nur nutzen, wenn sie schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den

Joker Verlag
„Notarzt“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.

Solltet Ihr selbst mal einen Rat brauchen, so steht Euch jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten könnt. All das unter den Telefonnummern

089/46 38 23 und
089/460 58 22

Gelöst

Erben der Erde
Star Trek – The Next Generation: A Final Unity

Cheats zu

Daytona USA
Panzer Dragoon

Tips zu

Dungeon Explorer
Panzer General

Erben der Erde

Komplettlösung

Andrea Schnitzer hat zwar nicht die Erde geerbt, dafür aber diese tolle Komplettlösung erspielt:



Nach der Vollversammlung der Tiere führt man Rif zu einem Händler, bei dem man die Plakette gegen etwas Geld eintauscht. Danach geht's zum Tempelgelände, bloß will die Tempelwächterin einen Beweis sehen, daß wir keine Diebe sind. Diesen bekommt man bei den Elchen im Wald, und damit geht's wieder zur Tempeldienerin, die uns daraufhin den Schlüssel für den Garten gibt. Dort wird ein Eimer mitgenommen, in der hinteren rechten Ecke entdeckt man ein paar Fußspuren und einige Beeren. Die Beeren steckt man ein und begibt sich damit zu den Rattenhöhlen. Nachdem man die Wache am Eingang kräftig mit Wortspielen verwirrt hat, läuft man den Dungeon in nordöstlicher

Richtung ab, hinter zwei Türen findet man schließlich den Rattenboß, der uns zwar mit den Spuren helfen, aber leider in seiner Höhle bleiben will. Immerhin gibt er uns den Tip, daß ihm auch ein Gipsabdruck reichen würde. Im Wieseldorf erstet man beim Händler gegen etwas Geld einen Sack Gips, geht danach wieder in den Tempelgarten, füllt den Eimer am Vogelbrunnen mit Wasser und schüttet den Gips hinzu. Das Ganze wird in die Fußspuren gegossen, und schon besitzen wir einen hübschen Gipsabdruck. Bevor wir nun wieder den Rattenboß aufsuchen, statten wir zunächst den Wildschweinen einen Besuch ab. Ein kurzes Schlammbad beim Kaiserlichen Keiler bringt uns in den Besitz eines Rings. Nun geht's wieder zum Rattenkönig, der uns einige hochwichtige Informationen gibt.

Da wir mangels Landkarte nicht in die nördliche Richtung marschieren können, besuchen wir den Kartenmacher, der in einem allein stehenden Haus wohnt. Er würde uns gerne seine Karte überlassen, wenn wir ihm zuvor das Fernrohr reparieren, bei dem die Linse kaputtgegangen ist. Bei den Wieseln finden wir einen Glasmacher, der die Linse reparieren könnte, aber zuvor sollen wir Sakka treffen. Den findet man im Osten des Dorfes, man gibt ihm das Glas und fragt ihn bei der Gelegenheit gleich nach dem Orb.

Nach einem einfachen Test kann man endlich mit dem Orb persönlich sprechen. Bei den Ratten müssen noch kurz einige weitere Auskünfte über die kaputte Linse geholt werden, und nach einem erneuten Gespräch mit dem Orb erklärt sich das Glasmacherwiesel endlich bereit, die Linse zu reparieren. Um sie zu guter Letzt noch auf Hochglanz zu polieren, benötigt man roten Ton, den es in der Schweineburg in rauen Mengen gibt. Nach einer kleinen Bestechungsaktion bei den Wachen schöpft man sich einfach etwas Schlamm aus der kaiserlichen Suhle und wandert zum Glasermeister, der damit endlich sein Werk fertigstellt. Mit der Linse geht's schnurstracks zum Leuchtturmwächter, der uns dafür im Tausch seine alte Landkarte gibt.

Nachdem uns eine ominöse Dienerin einen Brief für eine gewisse Alamma übergeben hat, suchen wir die Hundezwingburg auf, nur leider landen wir dort, nach einer Audienz bei Lassie, im Gefängnis. Mit dem Holzschlüssel kann man den Wärter anlocken und ihn in einem kurzen Gespräch dazu überreden, uns was zum Futtern zu bringen. Nach der kleinen Stärkung sind wir in der Lage, mit dem Löffel einen losen Stein in der rechten Mauer zu lockern. Hinter dem Durchschlupf hält man sich immer abwechselnd nach Osten und nach Norden, um schlußendlich wieder in Freiheit zu sein. Nun geht's in Richtung Norden zum Katzendorf, wo mehrere Gespräche nebst einer erquicklichen Nachtruhe winken. Hier

Top-Hits on CD

zu dauerhaft günstigen Preisen!

☆ ANGEBOT DES MONATS ☆

Topware D-Info nur 39,90 DM
(DIE Telefon und Adressauskunft)

Shareware-Sammlungen

10 Special CD-Set (gemischt)	29,90
205 Games-Edition	9,90
Andromeda 4.0 inkl. 10 Vollvers.	29,90
C64 CD-ROM für den PC	24,90
CDV Monats-CD September	19,90
Hot 100 September '95	8,90
Megastorm neueste Doppel-CD	29,90
Megastorm Games Doppel-CD	24,90
Night Owl 17 (650 MB)	29,90
OS/2 Hobbes Juni '95	27,90
Pegasus 1/95, der Bestseller!	24,90
Six-Pack Vol. 2 Fullhouse	35,90
Top 111 Freeware	12,90
Topware Monats-CD 09/95	26,90
Winware Vol. 8	18,90

✕ Bei uns erhalten Sie fast jede in diesem Magazin vorgestellte oder beworbene CD-ROM. Anruf genügt!

Games & Add-On

Radix Vollversion	59,00
Solution Star (1800 Spiele-Lösungen)	29,90
Star-Trek NG Final-Unity	85,00
Terminal Velocity	79,00
Try before you buy	14,90
Wrath of the Earth	59,00

Verschiedenes

Bertelsmann Discovery	169,00
Borland dBase für Windows	44,90
Corel Draw Vorlagen	24,90
ClipBerries Doppel-CD	49,00
D-Atlas (Topware)	44,90
Das große Horoskop	26,90
Deutsche Gesetzestexte	24,90
DTP-Grafiken Vol. 1-3	je 69,00
Eine kurze Geschichte d. Zeit	99,00
Erlebnis Mensch	59,00

BTX * HÜBNER

tagesaktuelle Angebote,
Schnäppchen, Top-CDs für 9,90,-,
Gewinnspiele, Bestell-Service u.v.m.

Expedition Mond	45,00
Falk Stadtpläne Single-Version	59,00
Focus Ratgeber Medizin	129,00
Freizeit und Hobby	9,90
Jetzt werde ich Chef	35,00
Patchwork 2&3 '95, 2 CD-Set	35,90
PC-Config Vollversion	26,90
PC-Info 2/95 (3 CD-Set)	54,90
Ultimate Sound-CD	9,90
Ultra Mod II	14,90
Win-Vokabel 1.0 D/E	9,90
Win.-Shopping Direkt	24,90

CD-Leerhüllen, 10er Pack	7,90
Doppelleerhüllen, 10er Pack	14,00

Erotik (gegen Altersnachweis)

in unserer Preisliste!

Gesamtkatalog kostenlos!

Lieferung bequem per
Vorkasse, Bankeinzug oder
Nachnahme (zzgl. NN).
Versandkosten 5,90,-
Ab 200 DM versandkostenfrei

DIREKT-VERSAND

Inh. Renate Hübner
Waldhornstr. 107
80997 München

Tel. / Fax (0 89) 1 40 62 05

Händleranfragen erwünscht!

bekommen wir die Aufgabe, nach einem Heilmittel für ein krankes Katzenkind zu suchen. In der Wildnis trifft man einen Kerl namens Kyla Honeyfoot, der uns mit vielen hilfreichen Informationen dienlich sein kann und uns für den Wolfsring etwas Nähzeug überläßt. Außerdem trifft man auf ein einsam gelegenes Gehöft, in das man nicht so ohne weiteres hineingelangt. Also schiebt man mehrmals den Brief durch die etwas geöffnete Tür, bis einem endlich Einlaß gewährt wird. Die gute Kräuterfrau Alamma gibt uns als Dank für den Botendienst einige Hinweise, wie dem Katzenkind zu helfen ist, als Dreingabe er-



halten wir noch einen merkwürdigen Gegenstand, der sofort im Inventory verstaut wird.

In Richtung Norden finden wir an einem Gebirgsbach die benötigten Heilkräuter, und wir laufen in nordöstlicher Richtung weiter, bis wir hinter einer Brücke zu einer stillgelegten Mine gelangen, bei der sich ein Seil und ein Feuerstein finden lassen. Außerdem steht im Wald ein einsamer Baum, von dem wir einige trockene Äste abstauben und mit diesen sowie dem Feuerstein und dem Löffel ein Feuer entfachen. Den Bienen behagen die Flammen überhaupt nicht, so daß wir ein wenig Honig stibitzen können. Dies alles bringen wir Alamma, die uns freundlicherweise aus den Zutaten einen wirksamen Heiltrank zubereitet. Damit statten wir dem Katzendorf einen erneuten Besuch ab, und nachdem wir dem kranken Katzenkind den Trunk verabreicht haben, ist es auch schon geheilt. Als Dank sagt uns die Katzenbande ihre Sympathie beim Kampf gegen die Köter zu, und automatisch landet Rif dadurch wieder vor den Toren der Hunde-Zwingburg, um dort seine immer noch gefangengehaltenen Freunde zu befreien.

Nach dem Eingang hält man sich hoch, links, rechts, hoch, hoch, rechts, hoch, links und hoch und gelangt in einen kleinen Zwischenraum. Hier sollte man speichern, da man sich nur allzu leicht in den Windungen verirrt. Weiter geht's dann durch die untere rechte Tür, nach links, hoch, rechts, rechts, hoch, hoch, links, links, rechts, und wir befinden uns im königlichen Schlafzimmer. Um Seine Majestät nicht aufzuwecken, sollte jegliches Geräusch vermieden werden, also zunächst mal wieder speichern, dann bis zur dritten Holzplanke schleichen (eventuell mehrmals versuchen, dabei verschiedene Wege ausprobieren), von dort aus zum Holzkästchen und zunächst rechts ans Bett ranpirschen, um sich langsam dem Schlüssel zu nähern. Mit diesem geht's zurück zu dem kleinen Zwischenraum, und erneut ist eine Save-Aktion angesagt. Diesmal verlassen wir den Raum nach oben rechts und wenden uns nach links, rechts, hoch, hoch, rechts, links, rechts, links, rechts, rechts, hoch. Wenn alles richtig gemacht wurde, müßten wir uns vor dem Gefängnis befinden, in dem unsere Gefährten schmoren. Mit dem Schlüssel werden sie ruckzuck befreit, und hinaus findet man durch: hoch, links, links,

rechts, rechts, rechts, links, links, hoch, links, links, rechts, hoch.

Gemeinsam gehen wir nun wieder zur stillgelegten Mine, um dort durch dreimaliges Rütteln mit der Unterstützung des Wildschweins einen grünen Diamanten abzugreifen, den wir beim Händler, der immer noch im Wald rumpirscht, gegen den Wolfsring eintauschen. Im Norden erklimmen wir eine Felsenhöhe namens Rocky George, die nur mit Hilfe des Seils zu bezwingen ist. Hinter der Schlucht gelangt man ans Ufer eines Meeres, wo bereits ein Hundefährmann wartet. Im Tausch gegen den Wolfsring nimmt er uns gerne mit auf

die Reise zu unserer letzten Station. Wir wandern Richtung Norden bis zu einem Wasserfall, dort treffen wir die Löwenfrau Shiala. Weiter geht's nach Nordwesten zu einem Staudamm, bei dem wir von einer Wolfsbande gefangengenommen werden. Der Aufenthalt währt aber nur kurz, da uns Shiala in der Nacht befreit. Wir machen uns auf den Weg zu ei-

nem Dorf, in dessen linker Hälfte wir eine Hütte betreten und eine Statue entwenden. Nun wandern wir Richtung Westen bis zu einem Gewässer, südlich davon finden sich ein paar Ruinen, in denen wir eine Kabelrolle aufgreifen. Wir laufen wieder nach Norden, dann nach Osten und kommen an eine Klippe. In einem der Vogelne-ster finden wir eine Keycard, an die wir allerdings nur mit Hilfe der Kabelrolle herankommen. Im Südwesten stehen Docks, wo wir erneut auf den Händler Kylas treffen, von dem wir im Tausch gegen die Statue eine Öllampe ergattern. Nun geht's wieder zu den Ruinen und dort in den dritten Raum, dessen innere Tür sich zwar nur ein wenig öffnen läßt, aber mit Hilfe der Öllampe gelingt der Eintritt. Auf der Werkbank liegt ein Schraubenzieher, der eingesackt wird. Wenn man nun hinausgeht, sieht man einen Zaun, den man in Richtung Südosten entlangwandert und schließlich vor einem Gebäude steht, das man mit Hilfe der Keycard betreten kann. Nun folgt ein letztes schwieriges Labyrinth – also speichern. Danach führt der Weg nach oben, links, rechts, links, rechts, oben rechts, hoch, rechts, rechts und links. Im Computerraum angelangt, angelt man sich ein merkwürdiges dreieckiges Gerät und wendet sich nach Süden und zum Ausgang: hoch, hoch, rechts, hoch, rechts, hoch, hoch, rechts, links, rechts, hoch, rechts, hoch, rechts, hoch, hoch, hoch. Weiter geht's bis zum Staudamm und dort bis zum kleinen Häuschen, dessen Tür wir mit dem Schraubenzieher aufstemmen. Im Innern erblicken wir eine Quarzuhr sowie eine Batterie. Die Batterien werden in das dreieckige Gerät gesteckt, und wir marschieren zum Wasserfall, wo wir einen Geheimgang entdecken. Wir betreten mutig die Höhle und treffen dort erneut die nette Löwenfrau, die uns bereits aus den Klauen der Wolfsbande befreit hat. Nach einem ausführlichen Gespräch stecken wir das dreieckige Teil in die Vertiefung bei der Tür und gehen hinein. Der Leiter folgen wir nach oben, rechts, ignorieren die nächste Leiter und steigen die übernächste zweimal hoch, danach die rechte und zuletzt die linke Treppe hinauf. Dort sehen wir nach all den Mühen endlich den Dieb und können uns gemütlich zurücklehnen, um die lange und schöne Endsequenz an uns vorüberauschen zu lassen.

HEFTPFLASTER UND MULLBINDEN

3DO

PANZER GENERAL

Oberfeldwebel Conny Stoppa hat für glücklose Panzergeneräle etliche strategische Tips auf Lager:

Bei Beginn eines Angriffs-Szenarios sollte man sich zunächst via Übersichtskarte genauestens über die Entfernung bis zu den grün markierten Städten kundig machen, um einen langfristigen Plan zu entwerfen, wie man schnellstmöglichst an diese herankommt, denn nur allzu oft scheitert man an der knapp bemessenen Rundenvorgabe. Die näheren Ziele können quasi im Vorbeigehen erobert werden, dabei sollte man weiße Städte, bei denen erhebliche feindliche Truppen konzentriert sind, lieber weiträumig umgehen, statt sich an ihnen festzubeißen und dadurch wertvolle Zeit zu vergeuden. Für ein schnelles Vorpreschen sind entweder – sofern vorhanden – Straßen zu benutzen, notfalls oder bei sehr weiten Entfernungen müssen halt einige Luftlandetruppen produziert werden, die allerdings erst eingesetzt werden sollten, wenn man entweder die Luftherrschaft errungen hat oder zumindest über starke begleitende Jäger verfügt, die die schwach gepanzerten Lufteinheiten in ihre Mitte nehmen sollten. In den Städten und in den Bergen erweist sich die Infanterie den Panzern überlegen, während die Tanks insbesondere im offenen Gelände ihre Stärke ausspielen können. Bei Angriffen empfiehlt es sich, gezielt eine gegnerische Einheit nach der anderen völlig zu vernichten, und um die eigenen Verluste gering zu halten, sollten feindliche eingegrabene Truppen zunächst ausgiebig mittels Artillerie beflastet werden. Natürlich sollte man insbesondere die eigenen kampferfahrenen Truppen rechtzeitig reparieren und modernisieren. Beim Kampf bewährt haben sich auch Umgehungsmanöver, um zuerst die im rückwärtigen Raum stationierte gegnerische Artillerie aufs Korn zu nehmen. Als Bomber gegen Bodenziele sind eigentlich nur die Stukas zu gebrauchen, während der Einsatz strategischer Bomber höchstens gegen Schiffe sinnvoll ist.

MEGA-CD

DUNGEON EXPLORER

Wer sich in den finsternen Gewölben seines Mega-CD verlaufen hat, sollte folgende Tips beherzigen:

Zu Beginn ist jeder Charakter ziemlich schlapp, weshalb zuerst einige, hoffentlich nicht allzu kurze, Ausflüge nach Westen auf dem Programm stehen sollten. Spätestens wenn der Held eine neue Erfahrungstufe erreicht hat, ist der Zeitpunkt zum Abspeichern da. Ein kleiner Trick hat sich besonders bewährt: Wem die Monster zu schnell aus den Generatoren schlüpfen, der sollte sich so weit zurückarbeiten, bis der Generator gerade vom Bildschirmrand verschwindet. Dann spuckt

dieser kein weiteres Viehzeug mehr aus. Wer unter Goldmangel leidet, sollte sich nach dem Spielstart oder dem eigenen Ableben auf jeden Fall in den südlichen Teil des Gartens begeben, da dort immer Gold zu finden ist.

SATURN

DAYTONA USA

Segas neue Edelaserei enthält ein paar tolle Cheatmodi, die wir hier schonungslos offenlegen:

Alle Wagen

Um alle Vehikel von Anfang an fahren zu können, müßt Ihr die Difficulty und Gegner-Difficulty auf normal oder besser einstellen, bevor Ihr Euch ins Rennen stürzt. Pferde erhält Ihr, wenn Ihr alle Strecken in diesen Modi gewinnt. Eine fescche Stute mit Fohlen gibt's für diejenigen, die bei irgendeinem Schwierigkeitsgrad mindestens Platz 3 im Endurance-Modus erreichen.

Musik und mehr

Wer sich seine Begleitmusik selbst aussuchen will, sollte Kontroll-Methode B wählen, das Rennen starten, mit A, B, C + Start das Ganze resetten und dann von neuem ein Spiel starten. Dann lassen sich mit A, X, Y und Z verschiedene Stücke auswählen. Wer im Arcade-Modus bei der Streckenauswahl zusätzlich noch das Pad nach oben drückt, gelangt in den zweifelhaften Genuß des Karaoke-Modus, wo keine Stimmen mehr zu hören sind, dafür aber alle Texte eingeblendet werden.

Saturn-Modus Deluxe

Im Saturn-Modus gibt's viel zu entdecken: Sucht Euch einen Wagen aus, und haltet Start und C gedrückt, was zur Folge hat, daß alle anderen Wagen verschwinden. Wer seine Strecken mal spiegelverkehrt abfahren will, sollte bei der Streckenauswahl Start und C gedrückt halten.

Daytona und Las Vegas

Wenn Ihr auf der Anfängerstrecke fahrt, stoppt direkt vor dem „Spielautomaten“, der über die Fahrbahn reicht, und drückt X. Die Slots bleiben stehen, wobei Ihr bei einer dreifachen Sieben Extrazeit bekommt.

PANZER DRAGON

Auch der „Space Harrier“-Nachfolger Panzer Dragon beherbergt so manche Überraschung:

Unverwundbarkeit

Über Unsterblichkeit verfügt, wer im Titelbild links, links, rechts, rechts, hoch, runter, links und rechts eingibt.

Nostalgie-Modus

Wer ohne Drachen antreten will, sollte ebenfalls im Titelbild hoch, X, rechts, X, runter, X, links, X, hoch, Y, Z betätigen.

Direkte Levelauswahl

In jeden Level springen kann, wer im Titelbild hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, X, Y, Z eingibt.

Low Budget Software

ab 19,90 DM

Ständig wechselnd ab Lager.

SOFT-PROFI		3,5" CD-ROM	
Spiele · Anwendungen · Multimedia		3,5" CD-ROM	
11th Hour	DA	89,90	DV
Action Soccer	DA	69,90	DA
Aladdin	DA	59,90	DA
Bling!	DV	74,90	DV
Bioforge	DV	67,90	DV
Bureau 13	DV	79,90	DV
Command & Conquer	DV	79,90	DV
Crusade	DV	89,90	DV
Cyberwar	DV	79,90	DV
Daedalus Encounter	DV	49,00	DV
Dark Forces	DV	89,90	DV
Die total verr. Rally	DV	99,90	DV
		79,90	DV
King's Quest 7	DV	85,90	DV
König der Löwen	DA	59,90	DA
Last Dynasty	DV	84,90	DV
Lost Eden	DV	79,90	DV
Master of Magic	DV	74,90	DV
NBA Live 95	DA	89,90	DA
Prisoner of Ice	DV	84,90	DV
Simon the Sorcerer II	DV	79,90	DV
Star Trek - Final Unity	DV	89,90	DV
Tank Commander	DV	69,90	DV
Wing Commander III	DV	99,00	DV
X-Com	DV	79,90	DV
Dragon Lore	DV	39,00	DV
Dungeon Master II	DV	89,90	DV
F-15 Strike Eagle III	DA	34,90	DA
Flight o.t. Amazon Q.	DV	79,90	DV
Flight Unlimited	DV	89,90	DV
Full Throttle (Vollgas)	DA	84,90	DA
Hugo	DV	69,90	DV
		58,90	DV

Prof. Vertriebs GmbH
Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld

Telefon: 05 21/17 58 72

Telefax: 05 21/17 58 91

Komplette Preisliste gegen
3,- DM in Briefmarken

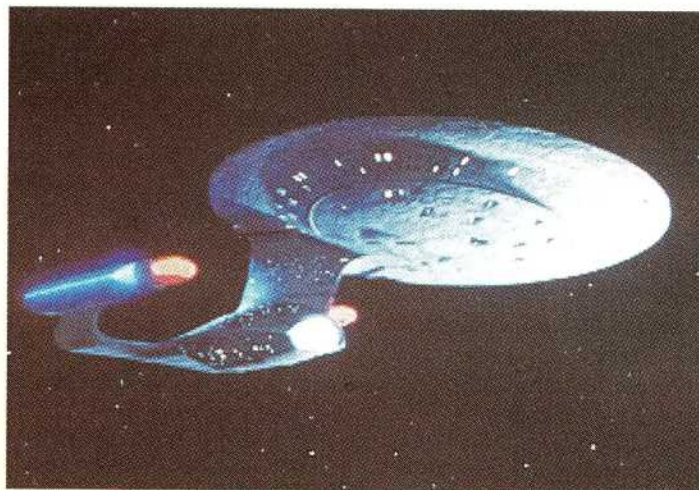
Wir liefern auch Software für
CDI, SNES, 3-DO.

NEU!!! * LADENLOKAL: STAPENHORSTSTR. 42, BIELEFELD * NEU!!!

Star Trek – The Next Generation: A Final Unity

Komplettlösung

Captain Picard und seine Crew dürfen aufatmen, denn Uwe Luscha hatte Erbarmen mit ihnen: Er löste in Rekordzeit jedes Geheimnis um die „Final Unity“.



Das Abenteuer beginnt...

„A Final Unity“ startet durch, als die Enterprise bei einem Kontrollflug in der Nähe der Neutralen Zone einen Hilferuf auffängt und diesem nachgeht. Ein garidianisches Kampfschiff (Klasse: Warbird) versucht gerade per Traktorstrahl ein flüchtiges Erkundungsraumschiff, ebenfalls garidianisch, an Bord zu ziehen. Picard versucht, Funkkontakt zu beiden Schiffen aufzunehmen, doch ohne Erfolg. Er berät sich mit Riker (2) und Data (2). Nachdem die Flüchtlinge auf die Enterprise gebeamt sind, meldet sich die Kommandantin des Kriegsschiffes. Picard „überredet“ sie (2, 2) mit Nachdruck, die Neutrale Zone zu verlassen. Die Enterprise setzt ihre Routinekontrolle im Ruinore-Sektor fort. Bevor man mit den neuen Gästen im Konferenzraum richtig sprechen kann, bittet der Kanzler von Cymkoe die Enterprise um Hilfe. Alle Einwohner auf Cymkoe befinden sich durch die destabilisierten Reaktoren einer Föderations-Forschungsraumstation in höchster Lebensgefahr.

Die Raumstation um Cymkoe

Mit größtmöglicher Warpgeschwindigkeit fliegt man nach Cymkoe und erfährt, daß die Raumstation der Föderation von einem unbekannten Raumschiff attackiert wurde. Die Kraftwerke der Station befinden sich in kritischem Zustand. Riker, Crusher, Worf und Geordi – Tricorder, medizinischer Recorder und Ausrüstung; Phaser nicht vergessen (Captain-Modus) – beamen auf die Forschungsstation, um die drohende Explosion zu verhindern. Auf der Station führt Riker seine Mannen aus dem Transporterraum nach links in die riesige Halle. Die durch ein dickes Kabel verletzte Überlebende wird von Crusher untersucht (Tricorder). Worf schneidet mit einem gezielten Phaserschuß das Kabel

durch, damit Crusher der Frau mit ihrer medizinischen Ausrüstung helfen kann. Geordi schlägt vor, den Rest des Kabels einfach wegzubeamen (vor Tricorder zwecks Koordinatenermittlung benutzen). Also zurück zum Transporterraum. Geordi aktiviert über die Konsole den Transporter und „Energie“. Zurück zur Überlebenden und möglichst das ganze Gespräch durchgehen (wichtig: Zugangscode).

Über den Turbolift gelangt Rikers Team in das erste Stockwerk: Administration/Verwaltung. Dort trennt Geordi über eine weitere Schaltkonsole das Lebenserhaltungssystem vom Hauptenergiesystem (oberste Taste einmal drücken). Im Turbolift wählt man Maschinenraum. Dort trifft man auf den fremden, stark be-

waffneten Eindringling, der den Weg zum Hauptmaschinenraum blockiert und sofort feuert, wenn man ihm zu nahe kommt. Das Problem läßt sich im Labor 4 (rechts) lösen, indem LaForge am zentralen Kontrollpult eine Notabschaltung durchführt (oberste Taste drücken, dann von links die ersten drei grünen Punkte berühren). Picard meldet sich und informiert das Team, daß ein unbekanntes Flugobjekt (UFO?) die Station verläßt. Die Verfolgung nicht aufnehmen, sondern die Station retten. Nachdem Geordi den Phasen-Inverter und den Wellen-Reduktions-Konverter mitgenommen hat, geht es sofort in den Hauptmaschinenraum, wo ein Mann das Team unfreundlich begrüßt. LaForge spricht ihn zweimal an (1,2 und 1,1) und wird dann als „Wundermacher“ in den rechten Raum geschickt, wo er die Ersatzteile im Loch am Energiekern installiert. Die Station ist repariert, der Planet gerettet, und die Helden werden auf die Enterprise gebeamt, wo Picard den Befehl zum Weiterflug in den Ruinore-Sektor gibt.

Horst III

Während des Fluges sollte man mit Lucana, Avakar und zuletzt mit T'Bak im Aufenthaltsraum sprechen und sie bei ihrer Suche nach der fünften Schriftrolle unterstützen. Von T'Bak erfährt man von dem vulkanischen Archäologen Shanok und fliegt nach Horst III. Dort angekommen, spricht Picard ausführlich mit Shanok. Er erfährt, daß auf Horst III der erste Fundort einer uralten Rasse, den Chadok, im Föderationsraum liegt. Alle anderen befinden sich im romulanischen Reich. Shanok gestattet es nicht, auf den Planeten zu beamen. Während Picard noch die Situation beurteilt, ruft Admiral Reddreck die Enterprise und erzählt von seinem „verlorenem Schäfchen“, der Tierforscherin Dr. Vil-

tyunh-Foertsch, die sich seit einiger Zeit nicht mehr vom Planeten Morassia meldet. Picard bietet an, eine Untersuchung einzuleiten.

Morassia

Man kontaktiert die zuständige (Polizei-) Behörde auf Morassia, wobei man auf jeden Fall deren Gesetze respektieren muß. Im Transporterraum wählt man Data, Worf und, aufgrund des Matriarchats auf Morassia, Crusher und Troi (Captain-Modus) mit Standardausrüstung aus. Zunächst klärt Data einige Fragen mit der Polizistin, dann macht man sich auf den Weg ins Labor der Verschwundenen. Dort nimmt Crusher die Biosonde an sich und führt eine biologische und eine Schalluntersuchung an den toten Tieren durch, während Data die Eintragungen im Computer mit dem Tricorder abfragt. Anschließend stellt man mit dem Tricorder am Kommunikationsport Verbindung mit Melas her und hört aufmerksam zu. Troi befragt als nächstes wieder die Polizistin, die Aramut, einen ferrengischen Tierhändler, für die Probleme verantwortlich macht. Zurück im Labor, wird Lydia kontaktiert. Data sammelt nun die drei Sonden ein, mit denen in den jeweiligen drei Reservaten nach Funden gesucht wird. Dazu benötigt man auch einen Kleingenerator, der am Shuttle-Dock angebracht ist. Mit ihm aktiviert man den Bildschirm in den Reservaten.

Insgesamt müssen zehn Proben gefunden werden, die durch die Biosonde aus den „kleinen Wirbelstürmen“ herausgeholt werden. Hat man alle, folgt man Crusher wieder ins Labor. Die Funde werden von ihr einer Schalluntersuchung unterzogen. Es stellt sich heraus, daß eines der von Aramut verkauften Tiere Energie zum Leben benötigt. Zur Interpretation der Ergebnisse ist ein Anruf beim Heiler Zzolis nützlich (Crusher). Der Verdacht fällt zunächst auf die angestellten Tierwärter, also wird der Wärter Tzuduan im Quarantäne-Gehege von Data befragt. Die Polizistin bekommt von Troi einen kompletten Bericht und verschwindet für kurze Zeit. Nach ihrer Rückkehr erfährt das Team, daß sich Dr. Lydia über den Ferrengi Aramut vom Planeten abgesetzt hat. Auch die Vermißte wird nun gefunden. Sie fordert das Team auf, das energie-saugende Tier – ein Sultis – schnell einzufangen. Dazu muß die Kraftfeldphase jedoch neu eingestellt werden, und das geht nur von der Hauptverteileranlage auf der anderen Seite des Reservats – auf zum Shuttle! Am Verteilernetzwerk begutachtet und benutzt Data das Schaltpult zur Veränderung der Phasen. Verläßt man die Anlage nun nach links, kommt man wieder ins Quarantäne-Gehege. Dort wartet schon Dr. Foertsch auf ein Gespräch. Data benutzt daraufhin das Kontrollpult zwei, bis das Sultis erscheint, und fängt es über das dritte Schaltpult endlich ein. Zurück auf der Enterprise, beschließt Picard, nach Aramut zu suchen, schließlich ist das Sultis ein Anhaltspunkt, um die fünfte Schriftrolle zu finden.



MECHWARRIOR

The Clans





ACTIVISION

MULTIMEDIA

1995

SEPTEMBER

1...Freitag	17...Sonntag
2...Samstag	18...Montag
3...Sonntag	19...Dienstag
4...Montag	20...Mittwoch
5...Dienstag	21...Donnerstag
6...Mittwoch	22...Freitag
7...Donnerstag	23...Samstag
8...Freitag	24...Sonntag
9...Samstag	25...Montag
10...Sonntag	26...Dienstag
11...Montag	27...Mittwoch
12...Dienstag	28...Donnerstag
13...Mittwoch	29...Freitag
14...Donnerstag	30...Samstag
15...Freitag	
16...Samstag	

Im SEPTEMBER sollen u.a. erscheinen:

- Lemmings 3D für PC, Playstation
- Myst für Playstation
- IFL Soccer für PC, Mac
- 11th Hour für PC, Mac
- Fade to Black für PC
- Ascendancy für PC

OKTOBER

1...Sonntag	17...Dienstag
2...Montag	18...Mittwoch
3...Dienstag (Tag der deutschen Einheit)	19...Donnerstag
4...Mittwoch	20...Freitag
5...Donnerstag	21...Samstag
6...Freitag	22...Sonntag
7...Samstag	23...Montag
8...Sonntag	24...Dienstag
9...Montag	25...Mittwoch
10...Dienstag	26...Donnerstag
11...Mittwoch	27...Freitag
12...Donnerstag	28...Samstag
13...Freitag	29...Sonntag
14...Samstag	30...Montag
15...Sonntag	31...Dienstag
16...Montag	

Im OKTOBER sollen u.a. erscheinen:

- Lands of Lore II für PC
- Heart of Darkness für PC
- Worms für PC, CD-i, Mac
- Death Keep für PC, 3DO
- Elder Scrolls II für PC

MESSEN und EVENTS

- 10.-12. Sept. ECTS Grand Hall Olympia, London
- 23.-24. Sept. Ortenauer Computer- u. Video-spieltage Joystick, Kehl
- 10.-14. Okt. Woche des Spiels, Haus d. Jugend, Ludwigshafen



Der Ferengi

Mit Warp 5 geht es nun nach Joward III, dort ist Aramut aber nicht zu finden. Also auf nach Nigold, mit Warp 5, sonst wird der Hyperraum verschmutzt! Picard befiehlt, das Ferengi-Schiff zu scannen bzw. den Kontakt herzustellen, beides ohne Erfolg. Daraufhin: Schutzschirme und Ziel mit Phaser erfassen, damit sich der Ferengi ergibt (2). „Plötzlich“ meldet sich der ehrliche Aramut. Nach dem Gespräch mit Picard will er Dr. Lydia herausgeben, außerdem erhält Picard wertvolle Informationen über die Romulaner, die ihre Schiffe zu Lasten der Feuerkraft und der Schirme auf höchste Warp-Leistung trimmen. Aramut weist auch auf den erhöhten Verkauf von alten Chodak-Stücken hin.

Fringis bzw. Shoniosho Epsilon 6

„Steuermann, Kurs nach Shoniosho Epsilon 6. Energie“. Dort angekommen, versucht Picard Kontakt herzustellen, doch es antwortet niemand. Er fragt seine Crew nach Vorschlägen, Troi bringt ihn auf die Idee, mit T'Bak zu reden, damit dieser eine Friedensbotschaft auf den Planeten sendet. Zunächst rührt sich nichts, aber nach kurzer Wartezeit wird die Enterprise begrüßt (2). Etwas später meldet sich Kanzler Laraq wieder und erteilt die Erlaubnis, ein Landungsteam herunterzubeamen: Riker, Troi, Data, Laforge. Auf dem Planeten kann nur Riker erfolgreich mit den Bewohnern reden, er bittet Laraq um Unterstützung bei der Suche nach der fünften Schriftrolle. Laraq erklärt ihm, er solle mit den drei religiösen Führern auf Fringis reden, da diese eine Kopie der Rolle besäßen. In der ersten Pyramide spricht Riker mit dem Gesangsmeister Samblyr, hört ein Lied und erhält ein Geschenk. In einem zweiten Gespräch erfährt er von dem verlorenen goldenen Ring und dem beschädigten Instrument. Den Tempel der Lieder nun verlassen, damit die Pyramide im Norden in Augenschein genommen werden kann. Dort wird Riker von Madia mitgeteilt, daß sich hinter dem Kraftfeld ein Transporter der Chodak befinde, der jedoch nicht benutzt werden dürfe. Sie erzählt von dem Zepter des Lichts, das an die Suchenden verloren wurde.

Das Team durchquert nun die Wüste zur dritten Pyramide. Innen trifft es auf den Chef-Assistenten Seiner Exzellenz Aelont. Aelont verschwand vor geraumer Zeit durch die Tür der Erleuchtung, seitdem heißt die Halle „Pfad ohne Rückkehr“. Unter Führung von Troi wendet sich das Außenteam dem Torwächter zu. Dessen Fragen müssen alle negativ beantwortet werden, denn zu wissen, daß man nichts weiß, sei der erste Schritt zur Erleuchtung. Das Tor öffnet sich. Geht man hindurch, findet man auf der anderen Seite einen Raum mit einem Stasis-Feld, in dem Aelont sozusagen für die Ewigkeit konserviert wird. Data untersucht mit dem Tricorder die Feldkontrollen und die fremden Schriftzeichen, wahrscheinlich alte Chodak-Zeichen. Da Kanzler Laraq dafür Experte ist, verläßt man die Pyramide und sucht ihn auf; Riker bittet ihn um Hilfe. Dieser lädt

ihm ein Übersetzungsprogramm in den Tricorder, das Data ermöglicht, das Stasis-Feld zu deaktivieren. Aelont erscheint in leicht verwirrtem Zustand, und nach einem Gespräch mit Data bedankt er sich für seine Rettung mit zwei farbigen Talismanen und dem Schlüssel zum Energietresor, aus dem sich das Team drei Stücke nehmen darf. Data öffnet in der großen Halle den Schrein und wählt einen goldenen Ring, einen Schall-Redigitizer und einen Stab mit weißer Kugel aus. Schnell begibt sich das Team wieder zum Tempel der Lieder, wo Riker Stamblyr den goldenen Ring aushändigt und einen schönen Choral erhält. Gleichzeitig versucht Geordi, dem beschädigten Instrument den Schall-Redigitizer einzusetzen, die erfolgreiche Aktion wird von Stamblyr mit einem weiteren Choral belohnt.

Daraufhin besucht man den Tempel im Norden und übergibt den Stab der hocherfreuten Madia. Im Gegenzug soll sie das Kraftfeld ausschalten. Dahinter erscheint der Transporter der Chodak, der nun durch Benutzung eines der Choräle aktiviert wird (Choral mit zwei Kegeln). Das Team rematerialisiert in einer Halle mit einem großen Tor am gegenüberliegenden Ende. Ziel ist es, dieses Tor zu öffnen. Dazu müssen die Choräle benutzt werden, um verschiedene Teile des Bodens auf-tauchen zu lassen. Für den Boden für den Choral mit den drei Kegeln (Kurzform: Dreier) benutzt man den Vierer, dann kann Data sicher den Dreier holen. Alle anderen Choräle an den Nischen in den Wänden erhält man durch eine Kombination der Choräle, wobei Data beim Wechsel des Bodens immer auf einer Schnittstelle stehen muß, sonst wird er (oder andere Teammitglieder) verletzt. Nun die Kombinationen in Kurzform: Einser mit Dach (!): 4, 3. Zweier mit Dach: 4, 3, 1 mit Dach, 4. Einser ohne Dach: 4, 3, 1 mit Dach, 2 mit Dach. Um zur Tür zu gelangen: 4, 3, 1 mit Dach, 4, 1, 2 mit Dach (Vorsicht: Auf den letzten zwei Steinen auf der linken Seite muß sich Data auf die rechte Stellen, um zur Tür gelangen zu können). Nun untersucht er mit dem Tricorder die Nische in der Tür. Aha, 3000 kHz. Also nimmt man den blauen Talisman und steckt ihn in die Nische. Daraufhin kommt man in eine neue Halle, in der sich das Original der fünften Schriftrolle findet. Nachdem man diese an sich genommen hat, muß man schnellstens auf die Enterprise beamen. Dort enttarnt sich der Warbird Asiram von Capitain Pentra. Nach einem klärenden Gespräch werden die drei Garidianer von der Enterprise auf die Asiram gebeamt. Voilà!

An dieser Stelle kann man noch kurz den Kanzler von Cymkoe anrufen; es bringt zwar nichts weiter, aber der Eintrag (nervig) erscheint nicht mehr.

Die Enterprise erreicht ein Notruf vom

Hauptquartier der Sternenflotte. Wenn Worf versucht, diese zu kontaktieren, wird nicht mehr geantwortet. Nach kurzer Zeit



stellt er eine Verbindung zu Admiral Williams her, der über den Angriff der Romulaner auf Föderationskommunikationsstationen berichtet. „Set course to the Goldur Delta System. Energize!“

Außenposten 543/Beremar-System/Balis-System

Commander Chan (grüßen) berichtet, romulanische Kampfschiffe, Typ Warbird, bewegten sich auf den Z'Tarnis-Nebel zu. Dabei würden sie auch die Kommunikations-Verbindungsstelle Außenposten 543 im Daxanona-System passieren. Picard befiehlt Kurs nach Außenposten 543, um die Romulaner abzufangen. Das Erscheinen der Enterprise hält die Romulaner von der Zerstörung ab, Picard läßt sie gehen und stellt Kontakt zu Commander Chan her, die über das Verschwinden der U.S.S. Ayers informiert. Kurs: Beremar-System. Unterwegs enttarnt sich ein Warbird der Romulaner und attackiert die Enterprise. Wechsel zum Taktik-Schirm: Zunächst auf Romulaner einmal feuern, dann Kontakt herstellen. Vom romulanischen Captain erfährt man von einer ultimativen Superwaffe der Chodak, nach der alle romulanischen Schiffe zur Zeit angestrengt suchen. Da der Warbird auf Selbstzerstörung geschaltet wurde, explodiert er nach kurzer Zeit. Evtl. taucht hier, abhängig vom bisherigen Verlauf des Spiels, ein weiterer Warbird auf. Zunächst Ausweichmanöver einleiten, dann voller Angriff und den Romulaner zerstören.

Wieder auf der Brücke, unbedingt Commander Chan nochmals anrufen und Bericht erstatten. Dabei erfährt man, daß ein klingonisches Kampfschiff im Balis-System – in dem sich ein Föderations-Außenposten befindet – gegen mehrere Warbirds kämpft. Unterhaltung mit Captain Ky'Dra der Bortas. Dieser erzählt, ein Verhör romulanischer Gefangener hätte die Berichte von der Suche nach einer jahrtausendalten Superwaffe, die gegen die Föderation und die Klingonen eingesetzt werden soll, bestätigt. Außerdem kämpfen die Romulaner seit kurzem gegen einen unbekannten Gegner auf der entlegenen Seite ihres Reiches (3, 2). Fazit: Die Romulaner beabsichtigen keine Invasion, sondern fliegen in den Nebel, um die Chodak-Superwaffe zu finden.

Nochmals Commander Chan kontaktieren und ein Gespräch führen. Auch Admiral Williams stellt Verbindung zur Enterprise her. Picard muß den Flug nach Horst III befehlen (3).

Wieder nach Fringis und Horst III

Dieser Flug wird durch einen Notruf des Kanzlers Laraq auf Fringis unterbrochen, er benötigt Schutz vor angreifenden romulanischen Kriegsschiffen. Kurs nach Fringis. Energie! Ein anfliegender Warbird muß von der Enterprise zerstört werden. Laraq bedankt sich, und Picard will ihn persönlich sprechen. Nach dem Herunterbeamen wird Picard von Laraq ausgiebig über das 100.000 Jahre anhaltende Reich der Chodak und der Rebellen informiert; neben Hinweisen auf den Verwaltungsplaneten der Chodak (Allanor) erhält er auch einen isolinearen Stab mit dazugehörigem Programmiergerät und einen uralten Datenkristall der Chodak.

Weiter geht es nach Horst III. Ausweichmanöver einleiten, da Warbird im Angriffsflug. Diesen zerstören und Flug nach Horst III fortführen. Ein Außenteam unter Leitung von Picard (Data, Worf, Troi; neben Tricorder und Phaser den isolinearen Stab und das Programmiergerät nicht vergessen) auf Horst III beamen. Data muß mit dem Phaser (höchste Einstellung) auf das Geröll feuern. Im nächsten Raum den Bildschirm untersuchen und mit dem Stab/Programmiergerät aktivieren. Mit dem Tricorder die teilweise lesbare Sternenkarte aufzeichnen. Dann noch schnell den Raum links untersuchen (Tricorder) und wieder zurück zum Anfang gehen.

Auf dem Schiff meldet sich nach kurzer Wartezeit Admiral Williams und berichtet, eine unbekannte fremde Rasse habe die Neutrale Zone durchquert und passiere momentan Förderationsgebiet. Eine Kontaktaufnahme war nicht möglich, die Aliens zerstören alles, was ihnen in den Weg kommt. Flugrichtung: Z-Tarnis-Nebel; Befehl: Außenposten Delta 08 retten. Abfangkurs eingeben, höchste verfügbare Warpgeschwindigkeit. Energie! (Hier besser abspeichern, da Gegner sehr stark ist.) Mit allen Mitteln den Kampf gegen das Kriegsschiff, das zudem noch von einer Art Sonde unterstützt wird (zwei Gegner), führen und möglichst schnell gewinnen. Nach erfolgreichem Kampf wieder auf die Brücke schalten und mit Data reden, er hat inzwischen die Koordinaten des uralten Verwaltungsplaneten der Chodak, Allanor 5, ermittelt. Kurs setzen, los geht's!

Allanor 5

Capitain Picard will das Außenteam (Data, Geordi, Carlstrom; Tricorder, Phaser, Stab/Programmierer, medizinische Ausrüstung) trotz Rikers Einwände selbst

führen. Unten angekommen, muß Data alle Türen mit dem Tricorder untersuchen und dann den Abfahrtsplan im Tricorder speichern. Währenddessen begutachtet der Chef des Maschinenraums, LaForge, den Roboter und das fremde Objekt darin mit dem Tricorder. Danach schießt Carlstrom auf die Gitterhalterung (drei Stück, höchste Einstellung). Im nächsten Raum aktiviert Geordi ein Schaltpult mit dem Chodak-Stab/Programmierer. Zuerst das Logbuch gut studieren, dann versuchen, einen Zugang zur Hauptdatenbank zu bekommen, eine Reparatereinheit entsenden, das Sy-

laden hat, und sie schnellstmöglich wieder auf offline schalten, damit keine weiteren Roboter angefliegen kommen. Nun feuert Carlstrom links auf die Station. Dadurch entlädt sich die Restenergie, und das Team könnte unverletzt auf die andere Seite gehen, wenn nicht fremde Wesen erscheinen und Fragen stellen würden.

Den Unbekannten folgt man nach rechts, Picard als ranghöchster Offizier muß nun mit ihrem Meister (3 Wesen hinten) reden. Dieser behauptet, sie seien die Wächter dieses Planeten. Picard erzählt ihm von der archäologischen Forschung (3), der fried-

lichen Mission (2), sollte aber den Chodak-Stab/Programmierer nicht erwähnen (sonst wird auf das Team geschossen, ist jedoch lustig!), aber mehr Informationen darüber verlangen (1, 2). Als Picard darauf hinweist, sein Team habe Erfahrung mit der Entschlüsselung von Daten, und nach dem Weg zur Hauptdatenbank fragt (dann 2), gehen alle nach rechts in den nächsten Raum und benutzen den Transporter (2). Automatisch in eine große Halle gebeamt, folgt das Team den Wesen zum Bogengang. Seltsamerweise ist einer der Optimatoren nicht in der Lage, das aktivierte Sicherheitssy-



stem initialisieren (OK) und die Anlage aktivieren. Nicht vergessen, den Stab wieder herauszunehmen. Nach Osten in den nächsten Raum gehen, Data überprüft mit dem Tricorder einen Wartungsroboter und stellt fest, daß er die Roboter über den Tricorder ausschalten kann. Wichtig: In diesem Raum keine Roboter deaktivieren! Jetzt schnell wieder zum Landungspunkt zurück, den „Zoll“-Roboter mit dem Tricorder deaktivieren und den Logik-„Verhinderer“ (fremdes Objekt) mitnehmen. Damit hat man zunächst die notwendigen Gegenstände für das weitere Vorgehen beisammen.

Jetzt führt Picard das Team wieder zum Saal mit dem Wartungsroboter und von dort nach Norden. Am großen Tor muß Data oder Geordi den Öffnungsmechanismus eingehend mit dem Tricorder untersuchen. Nun steckt Geordi das Logik-Gerät in die Schaltkreise links neben dem Tor, das sich jetzt nicht mehr öffnen kann. Data schaltet dann mit dem Tricorder einen vor dem Tor wartenden Roboter ab (evtl. kurze Wartezeit, bis einer kommt). Nachdem das Team das Tor durchquert hat, kann es seinen Weg nicht mehr fortsetzen, da ein Roboter den Weg an einer großen Maschine, einer Roboter-Wiederaufladestation, versperrt. Data versucht also, die Station mit dem Chodak-Stab/Programmierer zu aktivieren (Power on, Station online). Nach dem Aufladen muß die Energie wieder ausgeschaltet werden, und zwar bevor der nächste Roboter zum Aufladen kommt. Dann abwarten, bis sich die Station auf einen grünen Punkt ent-

stern auszuschalten. Inkompetenz? Im weiteren Verlauf wird auf den zweiten Optimator geschossen, seine panzerartige Hülle zerbricht, und ein glasig wirkendes Wesen rettet sich in den Eingang, wobei es das Sicherheitssystem temporär deaktivieren kann. In der nächsten Halle konstatiert Optimator eins den Tod von Optimator zwei, anschließend geht es zur Hauptdatenbank. Dort muß Picard den Chodak-Stab/Programmierer benutzen, um die Datenbank zu aktivieren, sonst werden seine Außenteammitglieder der Reihe nach erschossen. „Primus 1 online“. Nun gibt sich der Wächter des Planeten als Admiral Brodnack, Meister der 9 Herausforderungen etc., zu erkennen.

Nachdem die Fremden die notwendigen Informationen abgerufen haben, wird ein Video über die „Unity“-Anlage gezeigt, dann verschwinden die Nachfahren der Chodak. Nun lassen sich die restlichen Informationen der immer noch aktivierten Datenbank auf den Tricorder ziehen, die genauen Koordinaten der „Unity“-Anlage sind jedoch gelöscht worden. Um wieder auf die Enterprise hochbeamen zu können, muß das Team zum Landebereich zurückkehren. Geht man Richtung Norden, muß man den am Boden liegenden Optimator untersuchen (medizinische Ausrüstung), bis Data eine Hochdruckspritze zusammenstellt, sie dem leichtverletzten Optimator gibt und daraufhin den Scurity-Code erhält. Jetzt schnell die Stufen nach links hoch und das neben dem Panzer liegende Fragment holen (Data). Dann wieder runter in die Halle. Data kann nun mit Hil-

fe des Fragmentes den Sicherheits-Stab aus dem Schaltpult bekommen und durch ihn den Bildschirm aktivieren, auf dem er dann alle Sicherheitssysteme ausschaltet. Nun geht es (mit der Taste Shift) schnell wieder durch die verschiedenen Räume zum Ausgangspunkt. Dabei muß Geordy den ersten Transporter per Hand aktivieren und, um sich selbst zu beamen, die Leiste auf der rechten Seite berühren und sich schnell unter den Transporter stellen. Dann geht es ohne weitere Probleme zum Ausgangspunkt zurück. Dort checkt Data nochmals kurz den Abflugplan.

Auf der Suche nach der „Unity“-Anlage

Zurück auf der Brücke, melden die Sensoren den schnellen Abflug des Chodak-Schiffs und die Ankunft eines romulanischen Warbirds. Picard befiehlt Kurs ins Föderations-Gebiet (evtl. muß man den Warbird noch kurz zerstören). Data gibt seine Analyse der gefundenen Daten von Allanor 5 bekannt. Ergebnis: Die Koordinaten der „Superwaffe“ können nicht ermittelt werden, ohne vorher die Pulsfrequenz des Gombara-Pulsars analysiert zu haben. Bei der Ankunft ist statt des Pulsars jedoch nur ein schwarzes Loch zu sehen. Zunächst Riker und Worf nach Vorschlägen fragen. Diese sind aber eher unbrauchbar, also auf Data zurückgreifen. Doch dessen Lösung erscheint Picard zu gefährlich. So muß man auf Trois Vorschlag eingehen (dies ist der schwierigste Teil des ganzen Spiels!). Wechsel zum Navigations-Schirm. Hier die ganze Sektoren-Darstellung (Würfel) anzeigen lassen und Sektor 7, 5, 7 manuell eingeben. Da die Entfernung aber immer noch nicht über 30 Lichtjahre beträgt, wird auf Einzelsektorebene nochmals 0, 6, 0 eingegeben. Höchstmöglichen Warp-Faktor einstellen, Energie! Einzelne romulanische Warbirds schnellstens (wichtig!) zerstören. Weiterfliegen, bis Data das Licht des Pulsars vor dem Kollaps gefunden hat. Jetzt sehr schnell Sektor 3, 1, 3 eingeben, Energie! Die Romulaner greifen nun häufig mit drei Warbirds gleichzeitig an. Ist man nicht der „Profi“-Zerstörer, empfiehlt es sich, gleich die Taktik „mit Warp verschwinden“ am Taktik-Schirm zu aktivieren und sich dann nach kurzer Erholung

(die Enterprise fliegt nur noch mit sehr niedrigem Warp, also nach kurzer Zeit wieder höherstellen!) in den Sektor Thang (3, 1, 3) durchzukämpfen. Dort angekommen, gleich auf Navigations-Schirm (Einzelsektorsicht) umschalten. Entweder man sucht nun (mühsam) den ganzen Sektor nach der „Superwaffe“ ab, oder man gibt gleich die Koordinaten 9-14-16 ein – und Energie!

Finale: Die „Superwaffe“

Endlich am Ziel angekommen, spricht man wieder mit dem Captain des garidianischen Warbirds. Kurz danach nähern sich das Chodak-Kampfschiff und Admiral Brodnack, der versucht, die Enterprise zum ersten Feuern zu verleiten. Lieber nur ein Ausweichmanöver fliegen und an die zerstörten romulanischen Schiffe denken. Nach einem kurzen Augenblick meldet Data, die Nachkommen der Chodak hätten einen Zugang in das enorm große künstliche Gebäude aktiviert. Alle drei Parteien senden ein Shuttle hinunter. Nach dem Verlassen des Shuttles gleich nach rechts gehen und dort alle einzeln die Transporterplattform benutzen lassen. Im nächsten Raum verläßt aber nur Picard den Transporter. Neugierig blickt er auf das eigenartige „Glühen“. Nach einer beliebigen Antwort weiter in den nächsten Raum (links) gehen, wo bereits der Admiral und der garidianische Captain warten. Picard folgt den beiden in das Shuttle und fliegt in eine große Halle mit drei Eingängen, von denen zwei zunächst nicht zugänglich sind. Picard sollte erst mal keinem der beiden anderen trauen. Als er durch das offene Tor geht, bekommt er „Besuch“ von sich selbst aus der Zukunft und wird vor den anderen gewarnt, gleichzeitig erhält er eine Art grüne Kugel...

Im folgenden ist es wichtig, die richtige Reihenfolge der Aktionen zu beachten, sonst bleibt man im Kraftfeld gefangen. Picard antwortet also nur mit „ja“ auf die Frage des Chodak. Dann muß er den Raum, insbesondere den Feldgenerator, genau von oben nach unten schrittweise untersuchen, bis er eine erste Idee hat. Nachdem er die roten Halbkreise erhalten hat, muß er diese aufeinanderlegen (bilden einen Kreis) und nochmals den Feld-

generator untersuchen, bis er eine Alternative zum Test findet! Mit Captain Pantura über die Lösung unterhalten. Sie bemerkt, daß Brodnack hier nicht mitmachen würde. So ist es auch, also zurück an den Tisch zum Test gehen. Hier wieder mit Pantura reden und sie zur Zusammenarbeit bewegen, damit beide den Admiral überzeugen können. Picards roten Ring wieder zerteilen und einen Teil auf den Tisch in die linke Ablage legen. Knopf drücken. Nach der ersten bzw. zweiten Runde jeweils wieder den Knopf drücken. Dann versuchen, im Gespräch zu einer friedlichen Lösung zu kommen (1, 1). Picard erhält nun alle Halbringe und macht drei ganze Ringe daraus, die er unten in den Feldgenerator einlegt. Das Kraftfeld löst sich auf, und man kann weiter nach rechts gehen. Hier setzt Picard nun die grüne Kugel dreimal, damit alle zur anderen Seite des Abgrunds gelangen. Schließlich ergreift er das golden glänzende Artefakt und folgt dem Weg nach rechts zurück zur großen Halle.

Die rechte Tür kann nun durch das Artefakt geöffnet werden. Im nächsten Raum die Kontrollen der Stasis-Kammer berühren. Der Frosch... äh, das Wesen verlangt nun von jedem Antworten, die es beurteilt. Picard (2, 2) und Brodnack verlieren dabei. Capitain Pentora erhält den „Zuschlag“ und darf weitergehen, läuft aber in eine Falle. Sie wird in der Stasiskammer eingeschläfert, woraus Picard sie aber befreit. Nun kann man gefahrlos nach rechts laufen, in die Richtung des mächtigen Turms. Endlich steht man vor der „Superwaffe“ mit dem Kontrollpult. Umgehend gibt die Anlage bekannt, daß eine Flotte der Borgs im Anflug ist, welche die Nachkommen der Chodaks, die Föderation und die Garidianer, in ca. 1,2 Jahren völlig zerstören würde. Über das Kontrollpult kann nun eine adäquate Reaktion gewählt werden: die Eliminierung der ganzen Borgrasse oder die Vernichtung der Flotte. Picard aber deaktiviert das Kontrollpult, der „Unity device“ akzeptiert das als einzig mögliche Entscheidung. Brodnack übernimmt nun die Stelle des müden Chodak-Rebellen für dieses Raum-Zeit-Kontinuum. In der folgenden goldenen Umgebung bleibt Picard nun noch eines zu tun...

20

JAHRE
DEUTSCHE
KREBSHILFE
DEM LEBEN
ZULIEBE



90 90 90
SPENDENKONTO
BEI ALLEN BANKEN
UND SPARKASSEN

Love
Line

0190-242 543

Ein Service von CompuTel und Editorial Services

12 Sek. = 0,23 DM

Siegertreppchen

Eigentlich müßte diese Rubrik ja in „Siegertreppe“ umbenannt werden, denn dieses Mal haben wir für die vielen Gewinner etliche Stufen angebaut. Voilà, im folgenden also die Glückspilze...

Multimedia-Charts

Wie versprochen wird Eure Mitarbeit an den Leser-Charts belohnt; je ein Top-Spiel für ihr System schicken wir an
Kai Lewald, Wennigsen
Matthias Bareiß, Sugenheim
Dennis Gronewold, Nordmer
Tobias Oemcke, Nerzweiler
Björn Polke, Salzgitter
Mike Braun, Nordholz

Weltenschöpfer-Wettbewerb

Von Sid Meier stammen u.a.

Pirates! und Railroad Tycoon, Gateway 2000 läßt sich z.B. mit Torweg 2000 übersetzen, und bei den Verkehrsmitteln ließen wir etwa Schiff, Flugzeug oder Eisenbahn gelten. Der Hauptgewinn, ein Multimedia-PC mit allem Drum und Dran nebst Civilization/Colonization bzw. Transport Tycoon plus World Editor, geht an

Oliver Brinkmann, Deinste
 Den zweiten Preis, ein von Sid Meier handsigniertes Colonization, bekommt
Helena Heinrich, Jülich
 Über Civilization/Colonization bzw. Transport Tycoon mit World Editor, jeweils inklusive Überraschungspaket freuen sich

Marco Ortmann, Melle
Jörg v. Blon, Schönenberg
Tom Bleicher, Gera
 Und last but not least lassen

sich vom Inhalt des Überraschungspakets überraschen
Marco Bornkamp, Helmstedt
Matthias Riegel, Nürnberg
Frank Hofmann, Neustadt
Norbert Rummel, Dülmen
Andreas Glaschke, Bodenteich
Alexander Gronen, F-Forbach
Henning Thöle, Bremen
Guntram Schlein, Rotenburg
Michael Reiners, Essen
Bernhard Knaus, A-Techelsberg
Annette Leyh, Bochum
Dirk Steuer, Blumberg
Eva-Maria Voigt, Hagen
Benjamin Held, Wiesbaden
Alexander Himpel, Oberhaindfling

Damit wäre die Gewinnausschüttung für dieses Mal beendet, in zwei Monaten hören wir wieder voneinander. Alsdann, viel Spaß mit den Preisen!

IMPRESSUM

Herausgeber
 Michael Labiner
 (verantw.)

Chefredaktion
 Joachim Nettelbeck (jn)
 Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
 Manfred Duy

Redaktion
 Ole Albers (ole)
 Manfred Duy (md)
 Brigitta Labiner (bl)
 Richard Löwenstein (rl)
 Max Magenauer (mm)
 Joachim Nettelbeck (jn)
 Steffen Schamberger (st)
 Waltraud Schmidt (ws)
 Martin Schnelle (msh)
 Michael Schnelle (mic)

Freie Mitarbeiter
 Carsten Borgmeier

Redaktionsassistent
 Dorothea v. Pronay
 Christine Rothmeier

Joker Shop
 Petra Laubengerger

Abo-Verwaltung
 Christine Rothmeier

Layout
 Prolit Studio GmbH
 85630 Grasbrunn

Illustration
 Werner Regnet

Fotografie
 Manfred Duy
 Richard Löwenstein

Comic
 Werner Regnet

Titel
 Prolit-Studio

Anzeigenverkauf
 Carsten Borgmeier
 Tel.: 04221/120004
 Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
 Dorothea v. Pronay
 Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
 Brigitta Labiner

Reproduktion
 Prolit Studio GmbH
 85630 Grasbrunn

Druck u. Gesamtherstellung
 Druckerei Gerstmayer
 A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Erscheinungsweise

MULTIMEDIA JOKER erscheint 6 x jährlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.

Abonnement

Jahrespreis (6 Ausgaben): Ohne CD DM 40,- / Ausland DM 47,-, mit CD DM 100,- / Ausland DM 120,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in MULTIMEDIA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
 Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn
 Tel. Verlag: (089) 463700
 Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
 Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.
 Telefax: (089) 4604977

MULTI-MARKT

BIETE HARDWARE

Einsteiger! Superpreis! A500, 1 MB RAM, TV-Tuner, 2 Joys, Maus, 10 Orig.-Spiele, Bücher, 12 Amiga-Zeitschr., alles f. 470 DM! S. Kreuzberger, Weisser Weg 12, 98617 Meiningen

TAUSCHE

CD32: Tausche Microcosm gg. eines der folgenden Spiele: Zool 2, Jungle Strike, Simon t. Sorc., Universe, Pirates, Shadow Fighter, Theme Park, D. Clou, Dispos. Hero (kaufe auch für 25 DM je CD). T.: 02505/723 (19-22 Uhr), Fax: 0251/35605 (9-18 Uhr), Harald

VERSCHIEDENES

Hey! Freak sucht Soft- und Hardware sowie Lösungen etc. für 3DO. Suche außerdem Laserdiscs aus aller Welt. Tel. u. Fax: 02131/548964

Lösungen: Monkey Island 1+2, Kyrandia 1-3, Indy 3+4, Goblins 1-3, Sam & Max, King's Quest 5-7, alle Cheats u. Paßwörter zu Dark Forces, Darkseed, je 5 DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Multi-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des MULTIMEDIA JOKER. Und zwar unter der Rubrik:

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ Biete Hardware | ☐ Suche Hardware | ☐ Verschiedenes |
| ☐ Biete Software | ☐ Suche Software | |
| ☐ Tausch | ☐ Kontakte | |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

kostet

Deine private Kleinanzeige im **MULTIMEDIA-Joker**. Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein** beilegen (kein

Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!!

Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

JEDEM DAS SEINE!



DIE GROSSEN ENTERTAINMENT-MAGAZINE FÜR AMIGA & PC GIBT'S...

Jeden Monat neu am Kiosk!

DIE ZUKUNFT DER SYSTEME: QUO VADIS, MULTIMEDIA?

Hat meine Hardware auch Zukunft oder ist sie bereits nächstes Jahr nur noch Altmetall? Und wie sieht die Software von morgen aus? Fragen, die kaum jemanden kaltlassen – hier die Antworten namhafter Hersteller!



**PETRA BEDFORD,
WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT**

Die Hardware der Zukunft?

Wir sind da vollkommen offen und wollen uns auch zukünftig unsere Unabhängigkeit in bezug auf die Hardwarebasis bewahren. Daher werden wir auch weiterhin für all jene Systeme Software veröffentlichen, die wirtschaftlich Sinn machen. Okay, der Schwerpunkt wird wohl auf absehbare Zeit bei PC CD-ROM liegen, auch Playstation und Saturn werden ihren Markt fin-

den – also haben wir bereits Titel für beide Systeme in Vorbereitung.

Wohin geht der Software-Trend?

Die Spiele werden in Zukunft technisch noch aufwendiger, schneller und umfangreicher werden; die Möglichkeiten der jeweiligen Hardware werden noch besser ausgeschöpft. Was einzelne Genres betrifft, ist es schwierig, neue Trends vorherzusagen, weshalb wir kontinuierlich die Grenzen der bisherigen Kategorien erweitern. Jedenfalls sind wir darauf vorbereitet, in neue Formen von kreativer Software zu investieren und Maßstäbe zu setzen. Den Anfang haben wir soeben mit „The Vortex“ gemacht, einem interaktiven SF-Movie, in dem die Grenzen von Film

und Spiel fließend sind. Für 1996 sind dann weitere große Titel in Vorbereitung; durch die Zusammenarbeit mit Time Warner Interactive verfügen wir ja über zusätzliche Ressourcen und werden eine noch vielseitigere Produktpalette anbieten können: Die Entwicklung hochwertiger Software erfordert heute nämlich bereits enorme Investitionen, und da unsere Muttergesellschaft in diesem Markt ein großes Potential sieht, werden dafür auch große Summen bereitgestellt – nicht umsonst ist Time Warner Inc. der größte Medienkonzern der Welt!



OLAF HASSENRÜCK, BMG INTERACTIVE



Die Hardware der Zukunft?

Durch unsere vielen Lizenzpartner wie z.B. DMA Design, Crystal Dynamics, 7th Level und Rocket Science sind wir in der Lage, alle aktuellen Multimedia-Systeme vom PC CD-ROM über Saturn und Playstation bis hin zu Nintendos kommendem Ultra 64 mit qualitativ hochwertiger Software zu beliefern – so werden wir es auch zukünftig

halten, da wir uns nicht auf eine Plattform spezialisieren wollen.

Wohin geht der Software-Trend?

Immer aufwendigere Produktionen sind gefragt, wobei der Inhalt da derzeit oft auf der Strecke bleibt. Durch neue Technologien wird es aber möglich, bisher unmögliche Projekte zu realisieren. Und durch die Verschmelzung der Medien wird man wohl bald den Begriff „Video-Computer“ ganz neu definieren müssen...



MARKUS MATTJEKA, ELECTRONIC ARTS

Die Hardware der Zukunft?

Unser Hauptaugenmerk liegt ganz klar auf den Multimedia-PCs, dem 3DO, der Playstation und dem Saturn – aber auch der Mac wird von uns in zunehmendem Maße unterstützt.

Wohin geht der Software-Trend?

Kurzfristig wird es zu einem Boom der 3D-Spiele kommen, die Zukunft gehört aber Multimedia-Applikationen wie unserem „Wing Commander III“; also auch attraktiven Genre-Mixturen. Daher wird unser nächstes Highlight „Wing Commander IV“ sein; ein weiterer großer Titel wird der interaktive Film „The Darkening“ werden. Beide Programme erscheinen für PC CD-ROM und Playstation, während die 96er Versionen unseres „NHL Hockey“ zusätzlich für den Saturn und „FIFA Int. Soccer“ für nunmehr jedes System veröffentlicht wird. Auch „NBA Basketball“ wird in einer neuen Fassung für das PC CD-ROM erscheinen, aber auch für andere Systeme, die momentan noch nicht feststehen.



FRANK MICHAELIS, MICROPROSE



Die Hardware der Zukunft?

Die Multimedia-Plattform mit den derzeit besten Chancen für die Zukunft ist das PC CD-ROM; im Konsolenbereich setzen wir auf die Playstation und vielleicht auch Segas Saturn. Für das Sony-Gerät werden jedenfalls alle unsere großen Hits erscheinen. Aber auch für den Mac planen wir noch ein paar interessante Umsetzungen; z.B. „Colonization“, „Transport Tycoon“ und natürlich „Star Trek: A Final Unity“.

Wohin geht der Software-Trend?

Den derzeit so populären „interaktiven Filmen“ mit toller Grafik, aber wenig Gameplay gebe ich auf Dauer keine Chance; von ein paar besonders originellen Ausnahmen einmal abgesehen. Ich sehe dagegen einen Trend hin zu mehr Komplexität und Entertainment in Netzen. Darin liegt auch die Chance kleinerer Hersteller, die es sich nicht leisten können, Programme wie „Wing Commander III“ oder „Star Trek“ zu produzieren, denn der Erfolg von einem Strategiespiel wie „Civilization“ oder einer Wirtschaftssimulation wie „Transport Tycoon“ hat doch bewiesen, daß Originalität und Spieltiefe zählen, nicht der technische Aufwand.



DIE ZUKUNFT DER SYSTEME: QUO VADIS, MULTIMEDIA?

JÖRG MITTELKAMP, NINTENDO

Die Hardware der Zukunft?

Für uns ist das natürlich das Ultra 64, welches voraussichtlich ab April nächsten Jahres für ca. 500 Mark erhältlich sein wird. Aber auch dem Super Nintendo räumen wir noch gute Chancen ein, da es weiterhin mit qualitativ hochwertiger Software versorgt wird.

Wohin geht der Software-Trend?

Wir sehen eine Entwicklung bei den Spielern selbst, an der sich wohl so bald nichts ändern wird: Stehen zunächst Genres wie Action oder Sport im Vordergrund, so wagt man sich wenig später auch an komplexere Jump & Runs, um als erfahrener Gamer zumeist bei Rollenspielen und Adventures zu landen. Für das Ultra 64 haben wir zudem echte Neuheiten in Planung, die den Rahmen bestehender Genres sprengen – mehr möchte ich dazu im Moment noch nicht verraten. Fest steht jedoch, daß sich letzten Endes eine geniale Spielidee immer verkaufen wird, während bei mangelnder Qualität auch die beste Werbung nichts bringt. Man denke da nur an „Tetris“ zurück, das ohne großes Marketing oder Entwicklungspower zum meistgespielten Programm der Welt wurde!



TORSTEN OPPERMANN, SEGA

Die Hardware der Zukunft?

Keine Frage, für uns ist ganz klar der Saturn die Plattform der Zukunft!

Wohin geht der Software-Trend?

Der Markt wird sich in Richtung Sport-, Rollen- und Abenteuerspiele entwickeln. Zu-



dem werden Titel für mehr als einen Spieler an Bedeutung gewinnen. Wenn dabei auch kleinere Hersteller weiterhin mitmischen wollen, sollten sie sich mit großen Publishern zusammentun.



CHRISTIAN WEIKERT, VIRGIN

Die Hardware der Zukunft?

Mal sehen, wie Saturn, Playstation und das Ultra 64 den Markt untereinander aufteilen, denn über kurz oder lang werden sich wohl nur zwei Hersteller halten können – einer davon wird mit Sicherheit Nintendo sein!

Wohin geht der Software-Trend?

Ich war eigentlich immer der Meinung, daß alle Produkte, die wir bisher produziert haben und in Zukunft produzieren werden, multimedialer Natur sind: Klingen das Konzept und die Idee gut, wird bei uns ein Spiel produziert – unabhängig vom Genre. Interessant ist allerdings, daß sich gerade kleinere Entwickler an multimediale Experimente wagen, die den Großen oft zu gewagt sind...



INGO ZABOROWSKI, PSYGNOSIS

Die Hardware der Zukunft?

Wir setzen nahezu voll auf Sonys Playstation und das PC CD-ROM, was bedeutet, daß wir künftige Spiele immer parallel für diese beiden Systeme entwickeln. Dabei wollen wir aber auch dem Saturn und eventuell dem CD³² eine Nische einräumen. Dazu muß man die Entwicklung am Markt natürlich aufmerksam beobachten und sehen, welche technologischen Neuheiten sich bewähren. Ich denke da beispielsweise an 3D-Bildschirme und VR-Helme.

Wohin geht der Software-Trend?

Das ist von Land zu Land unterschiedlich. Während wir also etwa in Deutschland weiterhin eine möglichst breite Palette quer durch alle Genres anbieten wollen, konzentrieren wir uns für den englischen Markt auf Rennspiele und in Frankreich auf Rollenspiele. Wie man anhand des Erfolgs von „Lemmings“ sehen konnte, ist der technische Aufwand auch nicht unbedingt ausschlaggebend. Allerdings wird international die Vermarktung immer wichtiger, und ohne einen finanzstarken Publisher werden in Zukunft kaum noch große Umsätze zu machen sein. Es stehen daher weiterhin Joint Ventures, Kooperationen und Firmenzusammenschlüsse zu erwarten.





UNBEATABLE VIDEOCD PLAYBACK QUALITY WITH THE MOVIE MASTER™ SERIES

The Movie Master™ range of MPEG playback cards utilise the very latest technology to ensure the very best picture quality reproduction available today. All offer full 24 bit playback with 16.8 million colours and there is a Movie Master™ card to satisfy all requirements. With a competitive price range and a choice of both VGA & TV outputs. Whichever card you choose you can be sure of unsurpassed picture quality and perfect sound reproduction.

The Movie Master™ 24

Full screen playback of CDI, Video CD and MPEG files. Scalable window in both DOS and Windows, full MCI, OMI compliance. Bi-Cubic interpolation, frame grab and view facility.

The Movie Master™ Classic Combo

Full screen playback of CDI, Video CD and MPEG files. Frame grab and view facility, interpolated output to VGA Monitor and PAL or NTSC television (composite and S-Video). MCI compliant.

The Movie Master™ Classic VGA

All the attributes of the Classic Combo MPEG playback card but output to VGA monitor only.

The Movie Master™ Classic TV

All the attributes of the Classic Combo MPEG playback card but output to PAL-NTSC television only.



"HEAD & SHOULDERS ABOVE
THE REST OF THE FMV PACK"

PC REVIEW

"This is the
card by which
all others will
be judged"

PERSONAL COMPUTER WORLD

"This is the
best card on
the market"

PC FORMAT MAGAZINE



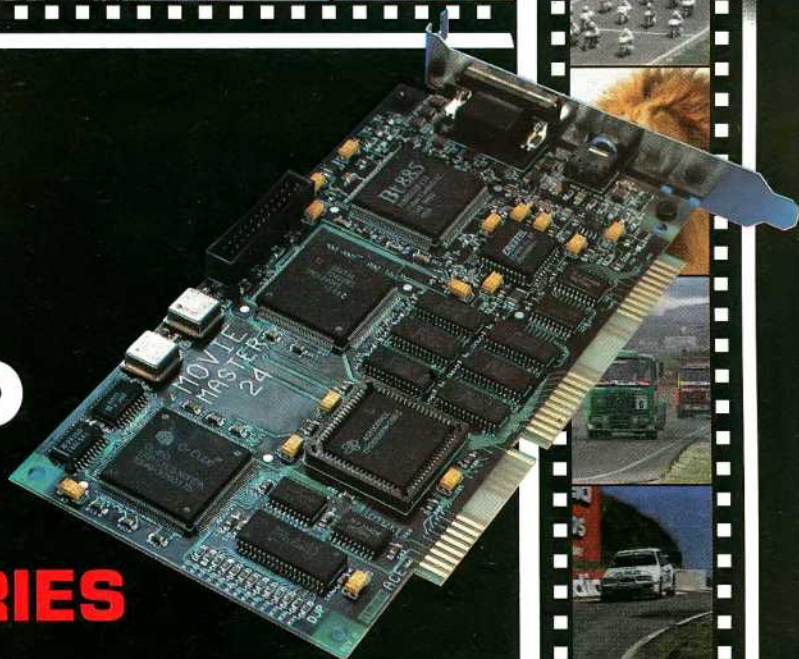
Ace Multimedia

MPEG PLAYBACK CARDS

Available From **MPEG Direct**
National Call: **0990 143471**
And All Good Computer Retailers

Telephone: 01952 293999

Prices are subject to change without notice. All information is correct at the time of going to press.



£299

£195

£189

£159

software für cineasten filmführer comedy & krimi

Mit „Cinemanía '95“ hat Microsoft bereits seit einem halben Jahr ein digitales Filmlexikon im Programm, allerdings nur für englischsprachige Fenstergucker – Markt & Technik macht nun unter „Windows“ deutschen Kintopp.

Vorläufig deckt die Reihe mit Reiseführern ins Lichtspieltheater zwar erst zwei Genres ab, doch sind weitere Folgen bereits in Arbeit; etwa zu Western und Science-fiction. Hier wie dort werden die jeweils 100 besten Streifen ihrer Art in Wort, Schrift und Bild vorgestellt, einige davon sogar mit Filmausschnitten oder Werbetrailern. Die Auswahl ist dabei nicht sklavisch an der Hollywood-Produktion orientiert und erweist sich grundsätzlich als aktuell und okay, wenn gleich man im Einzelfall schon das eine oder andere Werk vermisst: Darf etwa der große Oscar-Abräumer „Forrest Gump“ wirklich im Comedy-Führer fehlen? Über andere Lücken im Angebot ließe sich immerhin noch streiten, beispielsweise war „Atemlos“ im Krimi-Führer nicht zu finden – dabei handelt es sich hier doch um ein Remake des sehr wohl abgehandelten Streifens „Außer Atem“...

Streiten läßt sich freilich auch über das Konzept an sich, denn den echten Film-Freak kann so eine „Best of“-Sammlung ohnehin nicht voll befriedigen; zumal die Credits, In-

haltsangaben und Kritiken hier insgesamt nicht sonderlich in die Tiefe gehen. Und die mehr an audiovisueller Unterhaltung interessierten Zeitgenossen werden an der Präsentation auch nicht die wahre Freude haben: Zwar machen die erstaunlich umfangreichen Videosequenzen selbst im Fullscreen-Modus und auf kleinen 486ern meist eine recht gute Figur, und auch die optionale Sprachausgabe läßt wenig Wünsche offen, doch muß man sich des öfteren über mangelnde Illustrationen und den lapidaren Hinweis ärgern, bis zum Redaktionsschluß sei leider kein Material verfügbar gewesen.

Davon abgesehen gefiel uns die hypertextmäßige Stichwortverknüpfung bei „Cinemanía '95“ besser als das starre Filme/Schauspieler/Regisseure-Schema dieser beiden CDs, andererseits konnte jedoch das mitgelieferte Archiv-Programm ebenso Punkte gutmachen wie die Tatsache, daß sich die Scheiben ohne Installation starten lassen und dabei das böse Wort von den „Windows-Schleichern“ Lügen strafte. Trotzdem bleibt der zwiespältige Eindruck eines Nischenprodukts für eine sehr enge Nische... (jn)



Don Camillo sinnt auf Rache

FILMFÜHRER COMEDY bzw. KRIMI

Markt & Technik

Konzeptionell etwas unausgereifte Filmlexika.



PRÄSENTATION	69%
HANDHABUNG	72%
UMFANG	60%
SACHGEHALT	54%

URTEIL

60%

Für Gelegenheits-Cineasten

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

je 59,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 SX/33, 4 MB RAM, 1 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk und „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: Ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM.

Unterstützt werden: Maus, Tastatur und alle zu „Windows“ kompatiblen Sound- und Videokarten.

Besonderes: Komplette deutsch.



Harry Angel meets Louis Cypher

Czarniak, Henry



GESCHENKT: EIN SCHICKER SAMMELORDNER ZU JEDEM ABO!



**GRATIS FÜR JEDEN
NEUABONNENTEN: EIN
SAMMELORDNER FÜR
ZWEI JAHRGÄNGE IM
WERT VON 15,- DM!!!**

Ein Abo bringt Ordnung ins Leben: Da liefert der Postbote die Hefte stets frühzeitig an der Haustür ab, man spart ordentlich Geld dabei und kriegt jetzt auch noch einen exklusiven Designer-Ordner gratis dazu!!!

Kurz und sehr gut, wer den Coupon auf dieser Seite ausfüllt und sofort an unseren Abo-Service schickt, bekommt fortan alle sechs Ausgaben eines Jahres für nur 40,- DM (Ausland: 47,- DM) direkt vom Briefträger in die Hand gedrückt – zusätzlich zur Ersparnis gegenüber dem Ladenpreis übernehmen wir die Kosten für das Porto und eine ebenso umweltschonende wie wettersichere Verpackung! Das gilt selbstredend auch für alle, die den MULTIMEDIA JOKER PLUS CD abonnieren, nur daß sie noch mehr Geld sparen: Mit der runden Scheibe gibt's das Magazin ein volles Jahr lang für runde 100,- DM (Ausland: 120,- DM) statt der kiosküblichen 118,80 DM!

Ehrensache, daß wir die Hefte in beiden Fällen so frühzeitig verschicken, daß man als Abonnent noch vor allen anderen über die neuesten Multimedia-Trends informiert ist. Ehrensache auch, daß sich das Abo zwar praktischerweise automatisch verlängert, Ihr aber rechtzeitig von uns informiert werdet, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt. Und als ob das alles noch nicht genug Vorteile wären, **SCHENKEN WIR AB SOFORT JEDEM NEUABONNENTEN DEN BRANDNEUEN SAMMELORDNER ZUM MULTIMEDIA JOKER – IM EINZELKAUF WERDEN FÜR DAS GUTE STÜCK DAGEGEN ZUSÄTZLICH 15,- DM FÄLLIG!**

Wer also eine komplette und komplett aufgeräumte Sammlung (der Ordner faßt locker zwei Jahrgänge!) haben und dabei noch ordentlich viel Geld sparen will, der weiß jetzt ja, was er zu tun hat: Stift suchen, Coupon ausfüllen, und ab mit der Post.

MULTIMEDIA 40,- DM ABO-COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: _____ / _____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: ☐
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

MULTIMEDIA PLUS CD 100,- DM ABO-COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: _____ / _____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: ☐
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

phänomene der erde

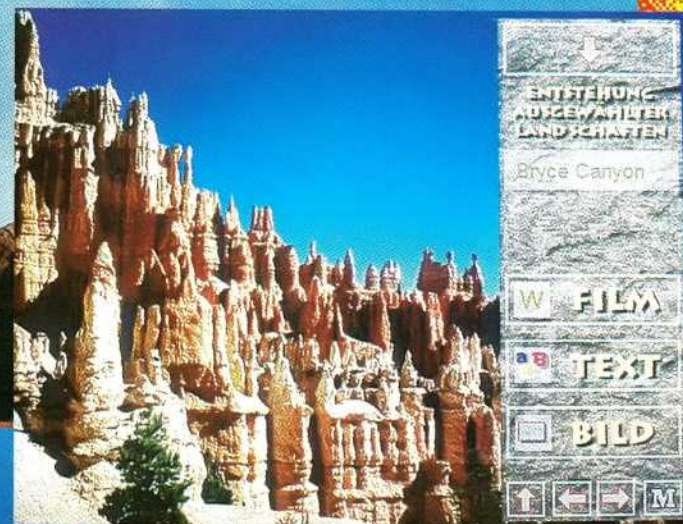
Aus einem Geologiebuch erfährt man anhand von Bleiwüsten und ein paar Illustrationen viel über die Befindlichkeit von Mutter Erde – mit der neuen Edutainment-Scheibe von MMcD auch, nur eben deutlich unterhaltsamer!



Die Hot-Spots im Schiefergebirge



Dieser sanfte Berg speit manchmal Feuer!



Wasser und Salz schufen diese bizarren Formen

PHÄNOMENE DER ERDE

MMcD

Interessanter Geo-Unterricht mit technischen Schwächen.



PRÄSENTATION	66%
HANDHABUNG	69%
UMFANG	64%
SACHGEHALT	69%

URTEIL

66%

Für interessierte Laien

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

49,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 386 DX, 4 MB RAM, 1 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk, „Windows 3.1“ und SVGA-Karte mit 64K.

Optimal-Konfiguration: Ein 486 DX4 mit SVGA-Truecolourkarte wird dringend empfohlen.

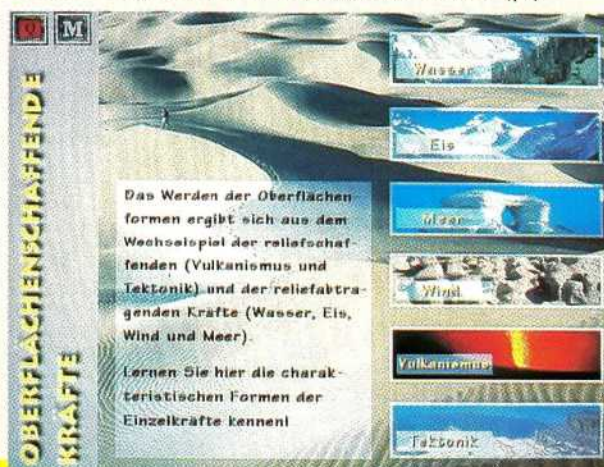
Unterstützt werden: Maus, Tastatur und alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten.

Besonderes: Komplette in Deutsch.

Der multimediale Ausflug in die Welt der Gletscher, Vulkane und Gebirge kann unter „Windows“ gebucht werden und verspricht ein populärwissenschaftliches Erlebnis, das es in sich hat – vorausgesetzt, der Rechner hat zumindest einen DX4-Chip (besser noch einen Pentium) in sich, weil die digitale Bildungsreise sonst unter eklatanten Ladepausen zu leiden hat. Auch sollte eine Truecolour-Karte zur Verfügung stehen, da die Phänomene der Erde mit den üblichen 256 Farben zum visuellen Debakel geraten. Entsprechendes Equipment vorausgesetzt, sind derlei handwerkliche Schwächen aber kein Thema, dann wartet Edutainment, wie es sein soll. So verdeutlicht z.B. eine Slide-show hintereinandergeschalteter Fotomontagen, wie sich Landschaftsformationen im Laufe der Zeit grundlegend ändern können, während ein zweites Kapitel in umfangreichen, mit etwas kratziger Sprachausgabe kommentierten Foto-Folgen die daran beteiligten geologischen Faktoren verhandelt; also Wasser, Wind, Vulkanismus und dergleichen. Der dritte Abschnitt befaßt sich dann mit speziellen Phänomenen wie etwa dem Grand Canyon, dem Findlings-Unwesen in Norddeutschland oder den Atollen der Südsee. Hier sind neben den Fotos noch kleine, schematische Trick-

filme eingebaut, die den Entstehungsprozeß der jeweiligen Formation illustrieren. Einige technisch nicht immer ganz saubere Videosequenzen aus Eifel und Rheinischem Schiefergebirge runden das Angebot ab, nicht ohne ein Aha-Erlebnis zu hinterlassen: Wer hätte wohl geahnt, daß die dortigen Vulkanlandschaften erst lumpige zehn- bis zwölftausend Jahre alt sind? Erdgeschichtlich gesehen sind das ja kaum ein paar Minuten! Kaum ein paar Echtzeit-Minuten wird man sich wohl schließlich mit dem „Geo-Puzzle“ befassen; dieses haarsträubende Anklick-Spielchen hätte sicherlich besser ganz gefehlt.

Alles in allem aber kann man dem lehrreichen Programm einen gewissen Reiz nicht absprechen – auch wenn es im Vergleich mit entsprechenden Druckwerken doch eher an der (Erd-) Oberfläche bleibt. (jn)



Ein Menü in der Wüste

EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT

DIE SUCHE NACH DER URKRAFT DES UNIVERSUMS

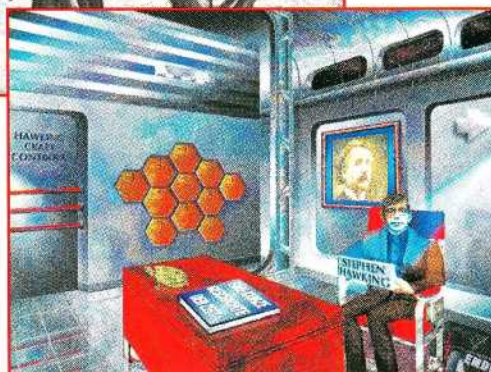
Eine kurze Geschichte der Zeit



Monatelang hielt sich das gleichnamige Sachbuch des Physikers Stephen W. Hawking an der Spitze der Bestsellerlisten – und mit der multimedialen Version geht's jetzt den Verkaufscharts an den Kragen!



Die lichtschnelle Straßenbahn



Das Hauptmenü

Wer die Genialität des geschriebenen Wortes lieber in bewegten Bildern und Sprachausgabe genießt, darf seinen Wissensschatz mit dieser CD um Begriffe wie „Singularität“ oder „Thermodynamik“ erweitern, denn nicht umsonst gilt der unheilbar kranke und an den Rollstuhl gefesselte Autor (Hawking kann sich seiner Umwelt nur mit Hilfe eines Computers mitteilen) als die größte lebende Kapazität auf dem Gebiet der theoretischen Physik. Und dennoch sind seine populärwissenschaftlichen Bücher für jedermann verständlich...

Auf der Hybridscheibe für PC und Mac werden nun aber nicht bloß Hawkings Theorien (etwa über schwarze Löcher) vorgestellt, sondern auch wichtige physikalische Zusammenhänge anschaulich erklärt. Dabei kommen neben dem Meister selbst auch berühmte Kollegen wie John Wheeler oder Brandon Carter zu Wort. Biographien von anderen Koryphäen der Naturwissenschaft wie Albert Einstein oder Isaac Newton sowie kleine Beispiele zu jedem

Kapitel und eine Möglichkeit, zur entsprechenden Stelle des Buches zu springen, runden das positive Bild ab – es wird sogar ein Filmausschnitt aus Nicholas Roeg's Einstein-Schmonzette „Insignificance“ geboten, wobei die Sprachausgabe hier im englischen Original belassen wurde, während alle übrigen Videos deutsch kommentiert sind. Sämtliche Filmschnipsel der Dokumentation sind von guter Qualität, was auch für den Sound gilt. Technisch könnten hier also allenfalls die etwas unübersichtlich strukturierten Menüs und Oberflächen bemängelt werden, und inhaltlich fehlt es wirklich an nichts; sogar die komplette Buchvorlage ist enthalten. Kurzum, die gar nicht so kurze Zeitgeschichte hat Vorbildcharakter für das gesamte Edutainment-Genre: Hier werden trockene Fakten in derart appetitlicher Verpackung dargereicht, daß es eine Wonne ist, sich weiterzubilden! (mash)



Reise zu den schwarzen Löchern



Das Traumpaar aus der Traumfabrik: Albert und Marilyn

EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT NAVIGO MULTIMEDIA

Hervorragende Multimedia-Version des gleichnamigen Bestsellers.



PRÄSENTATION	82%
HANDHABUNG	71%
UMFANG	86%
SACHGEHALT	90%

URTEIL

85%

Für interessierte Laien

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 386 SX/25, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte und „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit Quadrospeed CD-ROM und Truecolorkarte.

Unterstützt werden: Maus, alle zu „Windows“ kompatiblen Karten.

Besonderes: Komplett deutsch, nur ein Filmausschnitt mit englischer Sprachausgabe.

MAC

68030-Prozessor, System 7, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, Doublespeed CD-ROM und 256 Farben bei 640 x 480 Pixeln.

Marktübersicht: LERNSOFTWARE

Pauker sind auch nur Menschen, was sich oft genug als Nachteil für den Schüler erweist. Im Zeitalter von Multimedia ist es nur recht und billig, auch hier den Computer einzuschalten, weshalb wir rechtzeitig zum Schulbeginn zusammengetragen haben, was am Markt an Lernsoftware zu finden war.



Französisch für Comic-Fans (Mac)



FÜR LESERATTEN

Fast noch schöner als die Asterix-Comics von Goscinny und Uderzo ist die entsprechende Lernprogrammserie von Eurotalk (keine Gemeinsamkeiten mit dem Infogrames-Titel zum schlagfertigen Gallier), die bisher drei Folgen umfaßt: **Learn English with Asterix and Son** und **Learn English with Asterix and the Secret Weapon** sowie **Apprenez le Français avec Le Fils d'Asterix**. Dabei handelt es sich jeweils um zwei Hybrid-CDs für den Mac oder mit „Windows“ bestückte PCs, auf denen die komplette Comic-Vorlage als

Fremdsprachen-Hörübung Bild für Bild „durchgesprochen“ wird – Geräusche gibt's quasi gratis dazu. Im Anschluß kann sich der Schüler erst den Text und eine Übersetzung anzeigen, dann die über 1.500 Vokabeln genau und im Kontext erklären lassen, wobei auf alle grammatikalischen Besonderheiten eingegangen wird. Da man auch jede Seite anspringen kann und 60 Minuten exzellent von über 30 Sprechern vorge-tragener Text nebst über 400 Comicbildern warten, lernt man hier wirklich spielend – schade, daß es nicht alle Asterix-Abenteuer in dieser Form gibt, als nächstes stehen die beiden vorliegenden Geschichten in Spanisch an.

FÜR GLOBETROTTER

Wer sich multimedial auf den Urlaub einstimmen will, sollte sich die Produkte aus der bhv-Serie **Holiday Language Trainer** besorgen: Auf der schicken Grafikoberfläche kann man das jeweilige Gastland (England, Frankreich oder Spa-

nien) zunächst ein wenig „befummeln“ und so etwa die Ausdrücke für Lampe und Tisch lernen; dazu kommen ein Wissenstest und ein integriertes Wörterbuch. Besonders gut hat uns gefallen, daß sich hier mehrere PC-User zur gleichen Zeit weiterbilden und überdies mittels eines Mikros ihre Aussprache überprüfen können.



Urlaubsvorbereitung für Spanien (PC)

FÜR VOLKSHOCHSCHÜLER

Vokabel-Karaoke ist auch bei **English One, Français Un, Italiano Uno** und **Español Uno** von Systhema möglich, wobei hier besonderer Wert auf Dialoge in rund 100 Situationen gelegt wird und die Programme u.a. gezielt zur Unterstützung

für Abschlüsse der Volkshochschulen ausgelegt sind. Es warten rund 80 Minuten Sprachausgabe, 100 interaktive Tests samt Auswertung und ein integrierter Vokabeltrainer auf PC-Eleven mit der passenden Hardware – dank einer Auflösung von mindestens 800 x 600 Pixel bei 256 Farben unter „Windows“ (eine 16-Bit-Soundkarte wird ebenfalls empfohlen) sollte es schon ein flotterer Rechner sein, sonst gerät die Sprachausgabe arg ins Stottern!

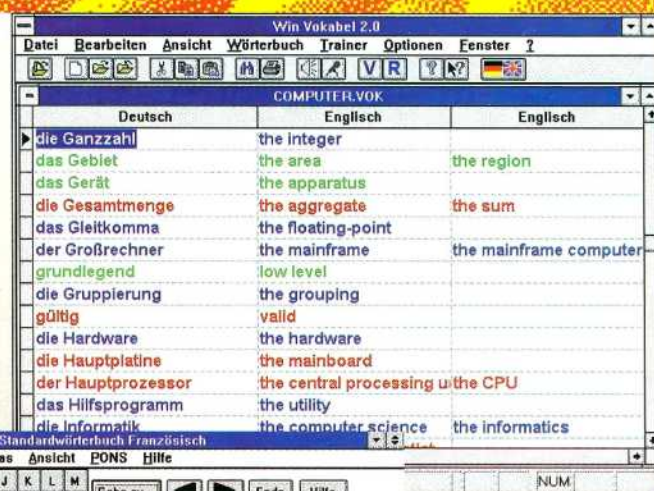


Fluchen in fremder Zunge (PC)

FÜR INDIVIDUALISTEN

Wer sich Sprachen am liebsten selbst bringt, kann zumindest die Hilfe eines digitalen Wörterbuches in Anspruch nehmen und sich fortan das Blättern sparen. Als besonders ausführlich erweist sich hier das **Oxford English Dictionary** auf CD-ROM, welches jedes englische Wort haarklein erklärt – aber auch etwa soviel kostet wie ein gebrauchter Kleinwagen. Otto Normaluser und Nichtanglistens greifen da lieber zu den Standardwörterbüchern von **Pons** für Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch. Sie bieten jeweils 46.000 bis 48.000 Stichwörter und Redewendungen, einen Vokabeltrainer sowie ein persönliches und ein Reise-Wörterbuch. Neben einer Notizfunktion ist auch eine Schnittstelle zu gängigen „Windows“-Programmen vorhanden. Ebenfalls als Nachschlagelexika

kann man die Reihe **Win Vokabel 2.0** von stg verwenden, hier sind je nach Sprache (Englisch bzw. Französisch) 35.000 bis 40.000 Einträge sowie zwischen 800 und 1.000 Redewendungen zu finden, wobei jedes einzelne (!) Wort in der Landessprache und in Deutsch als Sprachausgabe implementiert ist. Darüber hinaus lassen Features wie leichte und/oder schwere Wörter üben, Im- und Exportfunktion sowie die automatische Suche aus jedem „Windows“-Textprogramm und die Möglichkeit der Anfertigung eines Protokolls kaum einen Wunsch offen.



Spezialausdrücke? Für Win Vokabel kein Problem! (PC)

Die digitalen Pons-Wörterbücher (PC)

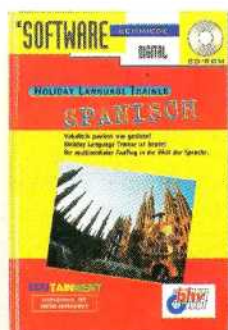
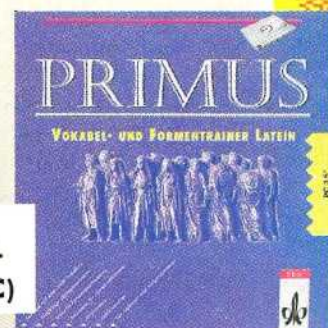
SONSTIGES

Manch einer mag sich nun fragen, wo denn die Software für andere Systeme als den PC und Mac bleibt. Nun, es gibt keine. Okay, am CD-i ist die Serie **Language Director** für Englisch, Französisch und Spanisch (jeweils in mehreren Stufen) erhältlich, aber für satte 499,- DM pro Folge geht man doch lieber gleich zur Volkshochschule, als sich mittlerweile drei Jahre alte und somit in mancher Beziehung schon überholte Programme zu besorgen.

Allenfalls eingeschränkt zu empfehlen sind auch Sharewaresammlungen mit bis zu 100 Lernprogrammen auf einer CD, da es hier meist mit der Qualität nicht weit her ist – wenn ein Englisch-Trainer z.B. für den Begriff Affe nur das Wort Monkey, nicht aber auch Ape akzeptiert, ist dem Lernenden damit nicht sehr gedient... Bleibt abschließend die Frage nach Software mit Anbindung an den Schulstoff oder solche, mit der sich auch Mathe pauken läßt. So was gibt es zwar, jedoch nur auf Diskette für PC und Amiga. Exemplarisch sei hier auf die gut 50 Heureka-Programme für die Klett-Schulbuchserie verwiesen, nur daß Software mit

Minimalgrafik und Piepsound in einem Magazin für Multimedia nun mal nicht viel verloren hat – akzeptable Versionen für „Windows“ sind erst in Planung. Apropos: Wir Redakteure halten unsere Sprachkenntnisse mit Originalversionen von Spielen in Schuß, was zudem noch Spaß macht – vielleicht wäre ja auch das ein guter Weg? (mm)

Viel lernen, wenig Spaß: Heurekas Primus für Lateiner (PC)



Name:	Asterix-Reihe	Holiday Language Trainer-Reihe	Multilingua-Reihe	Pons-Wörterbücher	Win Vokabel 2.0
Hersteller:	Eurotalk/Brainiax	bhv Verlag	Systema	Klett	stg/NBG
Stoff:	Englisch, Französisch, Spanisch in Kürze	Englisch, Französisch, Spanisch	Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch	Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch	Englisch, Französisch, Spanisch, Ital. in Kürze
Präsentation:	72%	79%	66%	27%	28%
Handhabung:	75%	77%	73%	67%	81%
Umfang:	62%	76%	74%	82%	79%
Urteil:	70%	77%	70%	68%	75%
Preis:	99,- DM für eine, 169,- DM für 2 CDs	49,- DM	98,- DM	68,- DM	79,- DM
System:	Mac, PC	PC	PC	PC	PC



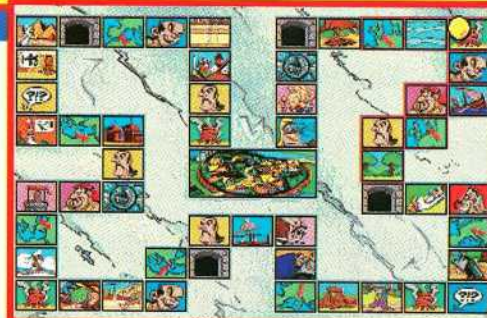
GROSSE Namen für kleine Fans

Wenn ein Titel aus Film, Funk, Fernsehen oder Comic bekannt ist, klingeln die Kassen stets besonders laut – zu Recht, wenn so viel Qualität geboten wird wie bei den drei vorliegenden Jugendprogrammen!

ASTERIX - DIE GROSSE REISE



Bei dieser Versoftung eines Würfelspiels von Philips/Infogrames warten die populären Comic-Gallier (Asterix, Obelix & Co.) auf bis zu sechs Kids, die mit je einer Figur über einen 54 Felder großen Parcours ziehen. Gewonnen hat, wer als erster eine zuvor festgelegte Anzahl von Souvenirs im Heimatdorf abliefern. Um diese Andenken zu ergattern, müssen auf den Würfelstationen die unterschiedlichsten Aufgaben bewältigt werden; das Spektrum reicht von kleinen Rätseln über Sachfragen und Ausmalarbeiten bis hin zu witzigen Echtzeit-Prügeleien mit Piraten. Was die große Reise dabei zum großen Vergnügen macht, sind die



kinderleichte Maussteuerung, der freundliche Kommentator aus dem Off, der für alle Altersstufen individuell justierbare Schwierigkeitsgrad und natürlich die putzig animierten Darsteller.

URMELS FILMSTUDIO

Mit der kindgerechten Saga „Urmel aus dem Eis“ feierte die Augsburger Puppenkiste einst ihren größten TV-Erfolg, jetzt wurde der Mini-Saurier bei dem Label Sunflowers Kids unter „Windows 3.1“ wiederbelebt: Das digitale Filmstudio besteht aus einem rundum icongeschmückten Screen, der per Maus zunächst mit einem von etwa 50 vorgegebenen Hintergründen (Dorf, Wald, Berge...) und etlichen der rund 100 automatisch animierten Figuren wie Urmeli selbst oder dem Waldschrat zu beleben ist. Mittels eines Malkastens können die Bilder eingefärbt oder um eigene Szenarien ergänzt werden, was so ähnlich auch für die

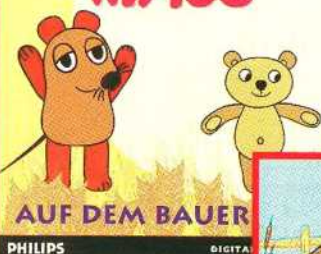
Vertonung

gilt – entweder durch fixfertig vorliegende Melodien oder Individualakustik via

Mikro. Dieserart erstellte Szenen dürfen dann in beliebiger Menge aneinandergereiht werden, damit sich daraus ein selbstgemachter Trickfilm ergibt. Also trotz der ziemlich mäßigen Animationen eine höchst motivierende Regie-Aufgabe für kleine Spielzwerge, die auch mit dem Handling keinerlei Probleme haben sollten.



DIE CD-i MIT DER MAUS



AUF DEM BAUERPHOF

DIE CD-i MIT DER MAUS - AUF DEM BAUERNHOF



Die „Sendung mit der Maus“ kennt wortwörtlich jedes Kind, dank Philips Media, T1 New Media und Bertelsmann Entertainment sollen die oft prämierten „Lach- und Sachgeschichten“ aus dem TV nun auch am Monitor in Serie gehen. In der ersten Folge informiert ein anklickbares Gehört junge User in etwa halbständigen Video- und Trickfilmen über das Leben auf dem Lande, wobei auch ab und an eines von 15 kleinen Spielen wie „Memory“, „Puzzeleien“ oder „Was paßt nicht dazu?“ zu lösen ist. Während der Tour de Provence wird Junior ständig von einer freundlichen Stimme begleitet, dazu gibt es vier zum Mitsingen geeignete Kinderlieder und ebenso simple Animationen wie in der TV-Vorlage. Bedienen läßt sich der lehrreiche Ausflug mittels Pad oder Maus gleichermaßen prima, das Wiedersehen mit dem Fernsehnager am CD-i (und bald auch am PC) ist also ein erfreuliches. (md)

	Asterix – Die große Reise	Urmels Filmstudio	Die CD-i mit der Maus
Präsentation	77%	69%	74%
Handhabung	78%	75%	80%
Interaktion	80%	84%	52%
Unterhaltungswert	77%	86%	69%
Urteil	78%	80%	71%
Altersgruppe	Ab 7 Jahren	Ab 5 Jahren	4–10 Jahre
Preis	99,- DM	119,- DM	69,- DM
Hersteller	Philips/Infogrames	Sunflowers Kids	PhilipsMedia, T1 New Media, Bertelsmann Entertainment
Minimal-konfiguration	386 DX, SVGA, 5 MB RAM, Single-speed CD-ROM, Soundkarte	386 SX, SVGA, 4 MB RAM 4 MB HD-Platz, „Windows 3.1“, Maus, Singlespeed CD-ROM, „Windows“-kompatible Soundkarte.	CD-i + Pad
Optimalkonfiguration	486, SVGA, 4 MB RAM, Maus, Double-speed CD-ROM, Soundkarte	486 DX, SVGA, 4 MB RAM, 4 MB HD-Platz, „Windows 3.1“, Maus, Doublespeed CD-ROM, „Windows“-kompatible Soundkarte.	CD-i + Pad
Unterstützt werden	Maus, Tastatur, Soundblaster und Kompatible	Maus, „Windows“-kompatible Soundkarten, Mikrofon	Pad, Maus
Besonderes	Das Spielfeld liegt der Packung (die den Gratintritt in den Asterix-Park bei Paris enthält) als Faltpapan bei, komplett deutsch, eine identische Mac-Version ist in Vorbereitung.	Einer limitierten Auflage liegt zum gleichen Preis ein Mikrofon bei, komplett deutsch.	Komplett deutsch, die weitgehend identische CD-ROM-Version verpaßt den Redaktionsschluß nur knapp.

- speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.
- Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen
- drei 5,25 Laufwerksschächte
- drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich
- zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten
- standard PC-AT-Tastatur mit Spiralkabel und Tastaturinterface

499,-



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

A-1200 Bus Erweiterungsplatine

- 5 Zorro II Steckplätze
- 4 PC-AT-ISA Steckplätze
- Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil
- Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)
- Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen

A-1200 Tower

mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.
Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei).

A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

Laufwerke

3.5 Laufwerk, extern

für alle AMIGA, Metallgehäuse abschaltbar, Bus bis Df3:

Farbe: Amiga 880 KB 95,-
Farbe: Schwarz 880 KB 105,-

3.5 Laufwerk, intern 880 KB

für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör 89,-

3.5 Laufwerk, int. und ext. 1,76MB a.Anfr.

5.25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis Df3, Metallgehäuse abschaltbar 149,-

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,-
SyQuest 270 MB SCSI 679,-
270 MB Medium 129,-

Tastatur-Interface

anschlußfertig, lötfrei

PC-Interface für CD-32 99,-

PC-Interface für A-500/2000/3000/4000 89,-

PC-Interface

für A-600/1200 Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 139,-

Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 159,-

Händler Anfragen erwünscht.

Amiga + Commodore sind eingetragene Warenzeichen der Escom AG

TurboKarten und RAM - Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40 379,-
Blizzard 1230 III/50 479,-
M-TEC 1230/28 289,-

2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 295,-
4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 395,-

Speichererweiterungen

512 KB RAM — A-500 intern 65,-
1 MB RAM — A-500 PLUS intern 89,-

1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku 105,-
2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter Uhr und Akku abschaltbar 199,-

SIMM-Module
1 MB 32 Bit / 72 pin 99,-
2 MB 32 Bit / 72 pin 199,-
4 MB 32 Bit / 72 pin 299,-
8 MB 32 Bit / 72 pin 549,-

Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten 49,-

für PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten 229,-

für Amiga 2000/3000 dtsh. 149,-

für Amiga 4000 dtsh. 159,-

für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsh. 159,-

Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur 119,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Zubehör

Maus-Joystick Adapter elektronisch 19,-

Maus-Joystick Adapter mechanisch 15,-

Kickstart-ROM V.1.3 / V.2.05 / V.3.0 39/ 59/ 99,-
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 ab 89,-

2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000 Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick 25,-

dto., jedoch mit Flachbandkabel 29,-

therm. Leisesteuerung für 12 V-Lüfter 9,-



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr, 29,-

AT-Bus Adapter für A-600/1200 von 2.5 auf 3.5, mit Stromkabel und 10 cm Festplattenkabel 29,-

Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5 und 3,5 HDD an A-600/1200 mit Stromkabel 39,-

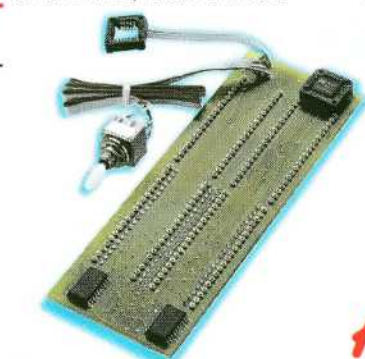
2.5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm 15,-

2.5 Festplattenhaltg. für 3.5 Schacht 19,-

2-fach Umschaltplatine A-600 25,-

3-fach Umschaltplatine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 35,-

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 39,-



3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.) und V.3.0 oder V.3.1 (Paar) 69,-

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software) 29,-
Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software) 39,-

Controller

AT-Bus 508/2008 149,-
AT-Bus A-500 int. M-TEC 129,-
SCSI-Bus OKTAGON 2008 249,-
SCSI-Bus FASTLANE Z3 649,-

2,5 und 3,5 Festplatten a.Anfr.

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Bus - Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II / III und 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots. (Ersetzt das Daughterboard.) Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-
Netzteil für A-4000 Tower, 250 Watt 199,-



Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Computers. Interne Busplatine mit drei Zorro II-, einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5.25 und drei 3.5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse Komplett 549,-

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-
Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

AMIGA 600 Tower

zum Einbau eines kompletten A-600 Computers. Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface oder PC-Tastatur mit Interface. 449,-

Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3.5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 399,-

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt 149,-
Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt 169,-

Amiga 3000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard.) Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt 199,-



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!



FAZIT:
Für den Profi
der erste wirklich
empfehlenswerte
Towerumbausatz

AMIGA-TEST
Sehr gut
10,4
GEMITT. WERT
VON 12

Tel. 02171 / 2 83 86 - 88
Fax +49 - 2171 / 2 83 89

Micronik Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9⁰⁰ -13⁰⁰ und 14⁰⁰ -18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ -14⁰⁰ — An der A3 Ausf. Opladen

SOFTWARE MIXER



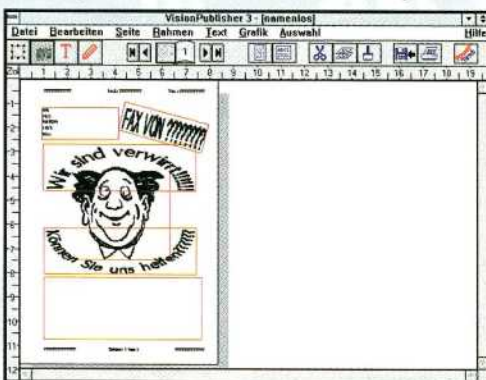
VISION CD-LINE CREATIV (MICROVISION)

Hier kommen vier neue Titel aus Microvisions Reihe mit günstigen Software-Tools, die ihrem User viel Arbeit sparen und sowohl für den Beruf als auch die Freizeit interessant sind.

Für nur 20,- DM ist der **Clipart-Manager II** zu haben, ein Programm, mit dem auf recht einfache Art schicke Grafik-Präsentationen erstellt werden können. Die 1.600 mitgelieferten Cliparts werden dabei über eine Katalog-Funktion abgerufen, aber auch eigene Grafiken lassen sich problemlos einbinden. Für den gleichen Obolus erhält man **Musterbriefe**; etwa Bewerbungsschreiben oder Einladungen, die sich mit „WinWord 2.0“ bzw. „6.0“, „Textmaker 2.0“ und „Starwriter 2.0“ bearbeiten lassen. Wer keine dieser Textverarbeitungen besitzt, greift einfach auf das ebenfalls auf der CD abgelegte Programm „VisionText“ zurück.

Einen Zehner mehr müssen kalligraphisch Untalentierte investieren, denn mit dem **Glückwunsch-Illustrator** ist das Entwerfen eigener Grußkarten keine Kunst mehr. Dem im Lieferumfang enthaltenen DTP-Programm stehen dabei ca. 500 (teils farbige) Cliparts sowie über 140 Fotos zur Verfügung. Für ebenfalls knapp 30 Mark lassen sich dank des **Print-Creators** auch Visitenkarten, Faxvorlagen oder hübsche Briefköpfe er-

stellen, denn auch hier werden samt DTP-Tool 111 Vorlagen und gut 100 Hintergründe geliefert. Bleibt eigentlich nur noch zu erwähnen, daß die Software unter „Windows 3.1“ und „Windows 95“ das Leben erleichtert.



PC

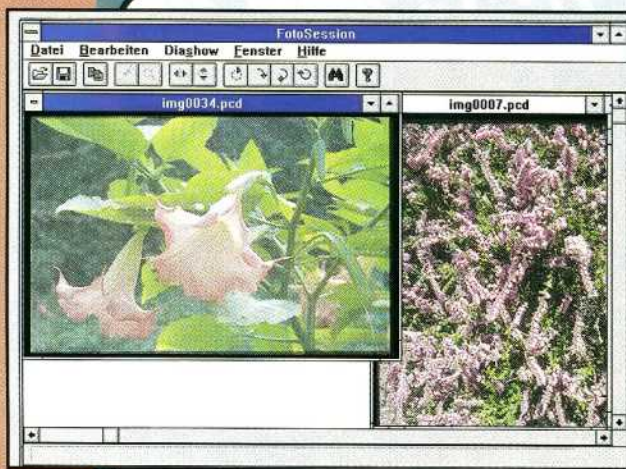


URTEIL

71%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 19,- bzw. 29,- DM



Microvision, die zweite: Hier wartet eine Compilation aus stolzen vier CDs, die für nur 30 Mark einen Querschnitt durch das Schaffen des Herstellers liefert – also Videos, Fotos, Animationen und mehr.

So wurde der Vision-CD-Line die **Videoverwaltung** entliehen, mit der sich unter DOS oder „Windows“ gepflegte Ordnung in die heimische Filmsammlung bringen läßt. Ein Etiketten-Designer und ein Listendruckprogramm gehören dabei ganz selbstverständlich zum Lieferumfang; schon weniger selbstverständlich sind die 5.000 Filmtitel und

80 MB an AVI-Files auf der Scheibe. Mit stehenden Bildern beschäftigt sich dagegen die **Fotosession**, wo die eigenen Fotos im PCD-Format gezoomt, gespiegelt und gedreht werden können. Wer seine Schnappschüsse dann noch mit gesprochenen Kommentaren unterlegt, erhält so eine nette Dia-Show zur Präsentation unter „Windows“.

Die **Vision Shareware Animationen** enthalten dagegen über 50 Sound-Programme wie Sampler und Sequenzer, dazu kommen einige Virenkiller und Animationen. Abgerundet wird die bunte Mischung von der Shareware-Sammlung **Spiele 2**, wo Games für DOS, „Windows“ oder OS/2 warten: Neben über 100 digitalen Zeitvertreibern wie „WinChess“ oder einem „Pac-Man“-Klon finden sich noch ein paar kleine Animationen auf der Schillerscheibe. Mag die Zusammenstellung insgesamt also auch etwas arg konfus sein, der kleine Preis und das reichhaltige Angebot stimmen doch sehr veröhnlich.



PC



URTEIL

65%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 29,- DM

3D-ATLAS (ELECTRONIC ARTS)



Vor zwei Ausgaben haben wir diese multimediale Kartensammlung in der Version für das 3DO vorgestellt und wegen ihrer Unübersichtlichkeit kritisiert – ob die Welt nun unter „Windows“ etwas runder geraten ist?

Keine Frage, mit Maus und Tastatur findet man sich im digitalen Weltatlas ein ganzes Stück besser zurecht als mit dem 3DO-Pad. Doch noch immer gibt es keine Suchfunktion, noch immer wollen Listen gescrollt und Punkte angeklickt werden – es ist also ebenfalls keine Frage, daß das grundsätzliche Konzept nach wie vor nicht recht überzeugen kann: Zwar läßt sich die Welt hier politisch, physikalisch und ökologisch gesehen darstellen, doch was nützt das, wenn auf dem Globus angenagte Orte nicht bezeichnet werden? Kleine Videos und Dokumentationen können den User somit auch nicht vor der Erkenntnis retten, daß er letzten Endes mit seinem alten Schulatlas besser bedient ist als mit dieser (noch dazu englischen) Multimedia-Version.

PC (3DO)



URTEIL

44%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 139,- DM

ARS ELECTRONICA 94 (SYSTEMA)

Von Systema kommt die digitale Zusammenfassung der letztjährigen Messe in Linz, bei der sich Elektronik-Künstler aus aller Welt zum 15. Mal ein Stell-dich-ein gaben – ein interessanter Multimedia-Event für PC und Mac.

In neun Punkten werden hier wahlweise auf deutsch oder englisch die Inhalte und der Ablauf diverser Aktionen wiedergegeben: Die Videos zu Musikwerken, Grafiken oder Performances sind von den Künstlern selbst kommentiert; leider nur als Text und nicht mit Sprachausgabe. Wer mit den vorgestellten Konzepten und Ideen nicht vertraut ist, wird die Beiträge allerdings nur schwer nachvollziehen können, zudem kommt diese Art der Information nicht gerade billig. Also eher eine Computer-Nachlese für Interessierte, die ohnehin selbst in Linz zugegen waren.



PC, MAC



URTEIL

58%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 99,- DM

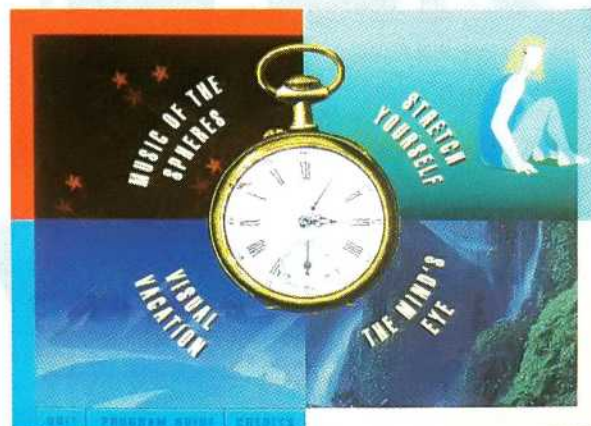
TAKE FIVE & IF MONKS HAD MACS... (VOYAGER)

Die amerikanische Software-schmiede Voyager stellt sich gleich mit zwei ungewöhnlichen Titeln für PC und Mac vor: ein Anti-Streß-Programm und ein Datensammelsurium der besonders kuriosen Art.

So präsentiert Take Five dem nervenschwachen User (trotz des Namens nur) vier Entspannungstechniken, bestehend aus visuellen und akustischen Reizen, oder auch körperliche Übungen, die zum Teil mit Videos unterlegt sind. Das Entspannendste dabei mögen allerdings die einschläfernd langen Ladezeiten dieser Hybrid-CD sein...

Noch obskurer wird es bei **If Monks had Macs...** (demnächst dürfen die Mönche übrigens auch einen PC mit „Windows“ haben), wo u.a. ein 500 Seiten langer Bericht eines Augenzeugen

gen des Mordes an JFK oder ein kleines Sequenzerprogramm für HipHop warten. Da die Steuerung hier ähnlich wirrt wie die Themenauswahl ist, wäre Voyager wohl doch besser noch ein paar Jährchen im All geblieben.



PC, MAC



URTEIL

29% bzw. 33%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: jeweils 99,- DM

THE JOURNEYMAN PROJECT 2 BURIED IN TIME

Wieder macht Sanctuary Woods den Rechner zur Zeitmaschine: Zwei Jahre nach den Vorgängen im Vorgänger wurde die Vergangenheit erneut manipuliert – der Stoff, aus dem die SF-Adventures sind...

Agent Nummer 5, ehemals als Zeitreisender des Jahres 2318 in den Epochen unterwegs, um die Vergangenheit vor Terroristen zu schützen, hat Probleme: Wieder ist das Gewesene nicht so, wie es gewesen ist, wieder hat da jemand im Zeitstrom herumgepfuscht – nur daß diesmal alle Indizien darauf hindeuten, daß dieser Jemand unser Held war!

Um seine Unschuld zu beweisen, muß der Geheimdienstler mit der in seinen Raumanzug eingebauten Zeitmaschine insgesamt sieben Zeitzonen wie etwa einen Mayatempel, die Bastelstube von Leonardo da Vinci, eine mittelalterliche Burg oder eine Raumstation nach Entlastungsmaterial und Tätern abgrasen. Sein Sichtfeld nimmt dabei in etwa ein Viertel des Monitors ein und zeigt prächtig animierte 3D-Locations (oft gerendert und teilweise mit integrierten Digi-Filmen), die mal bildweise umgeschaltet werden, mal je nach Rechnerausstattung mehr oder weniger flüssig voranscrollen. Für die Fortbewegung gibt es fünf

Richtungspfeile und für die Interaktion allerlei Icons, um die Umgebung gründlich nach Gegenständen absuchen zu können, die dann zwecks späterer Verwendung im unbegrenzt aufnahmefähigen Inventory landen. Ab und an werden derweil auch mit Schauspielern gedrehte Videos eingeblendet, oder es laufen Kampfszenen im Hintergrund ab.

Das Gameplay aus vielen Wanderungen und der Anwendung von Items ist ja nun nicht sonderlich originell, selbst wenn man z.B. im Mittelalter mitten in eine Burgbelagerung platzt und dann höllisch aufpassen muß, nicht unter tödlichen Echtzeit-Beschuß zu geraten. Aber die grafische Präsentation ist einfach eine Wucht – vorausgesetzt, man verfügt am PC über wuchtige 16 MB RAM, da man ansonsten entweder mit reduzierten Animationen oder ohne Truecolour-Optik auskommen muß. Kleiner Trost: Die sagenhafte Musikbegleitung im Stil von Pink Floyd gib'ts bereits auf weniger opulenter Hardware zu hören. (md)

THE JOURNEYMAN PROJECT 2 BURIED IN TIME

SANCTUARY WOODS/U.S. GOLD

Opulent präsentiertes Zeitreiseabenteuer für opulent ausgestattete Rechner.



GRAFIK	87%
SOUND	90%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	72%

URTEIL 79%

Variabel: 2 Stufen

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: ca. 99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: Ein 486 DX mit 8 MB RAM, 10 MB auf der HD, 256 SVGA-Farben, „Windows 3.1“ und Doublespeed CD-ROM.

Optimal-Konfiguration: Pentium 90 mit 16 MB RAM, Truecolour-Karte, „Windows 95“ und Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Maus, Tastatur, CD-ROM-Wechsler und alle zu „Windows“ kompatiblen Karten.

Besonderes: 3 CDs, eine deutsche Version ist in Vorbereitung.

MAC

Eine mit der PC-Fassung identische Version für Performa, PowerMac und Quadra erscheint in Kürze.

Der Tempel der Mayas



Eine eindrucksvolle Trutzburg



Im heimischen Labor startet die Zeitreise

Reality!

SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO*

Das HIGH-END Gerät des Profi-Analog-Joysticks. 4 Tasten, Links- und Rechtshänder gleichermaßen, integriertes digitales Steuerkreuz für Rundumsicht, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverbindliche Preisempfehlung
DM 99,95



SV 240 PC FLIGHT FORCE*

Das Basismodell des Profi-Analog-Joysticks. 2 Tasten, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

Die innovative Joystick-Generation

SV 205 PC OPTIX*

Der Analog- und Digital-Joystick mit optischen Kontakten. Erleben Sie die wahre Simulation, inkl. MEGA ZOOM (3,5" Disk)

unverbindliche Preisempfehlung
DM 69,95



SV 231 PC PROPAD 4

Das digitale PC Pad mit 4 Tasten. Jump'n Run in Perfection!

unverbindliche Preisempfehlung
DM 39,95

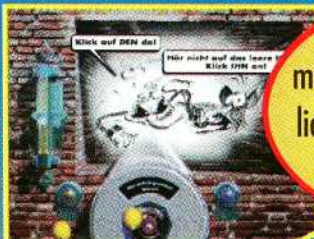
Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

* 3 Jahre Garantie

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?



Datenbank

mit ALLEN bisher veröffentlichten Tips, Cheats, Karten und Komplettlösungen!

Multimedia-Game

von, mit und über die Redaktion: eine gnadlose Gaudi zum Ablachen!

Tolle **Hintergrund-Infos**, heiße **Demos**, Multimedia-Shopping und und und!

Interaktives **Video-Interview** mit Michael: 150 kluge Fragen – 150 dumme Antworten!

Nur noch
29,- DM!

Joker Clip Art

zur freien Verwendung für Eure Briefbögen, Grußkarten etc.!

Interaktiver **Ghost-Comic** mit Sound für Gags ohne Ende!



DIE JOKER-CD

DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

Für nur noch **29,- DM** (zzgl. 6,50 DM Porto Inland/10,- DM Porto Ausland) bei:

JOKER VERLAG

„JOKER SHOP“ · BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.



APACHE LONGBOW

Häuptling Fliegender Heli darf in wildes Kriegsgeheul ausbrechen, denn die Konstrukteure von „Tornado“ lassen hier mal wieder die Rotoren rattern – und ziehen endlich der Konkurrenz von MicroProse und Spectrum Holobyte davon!



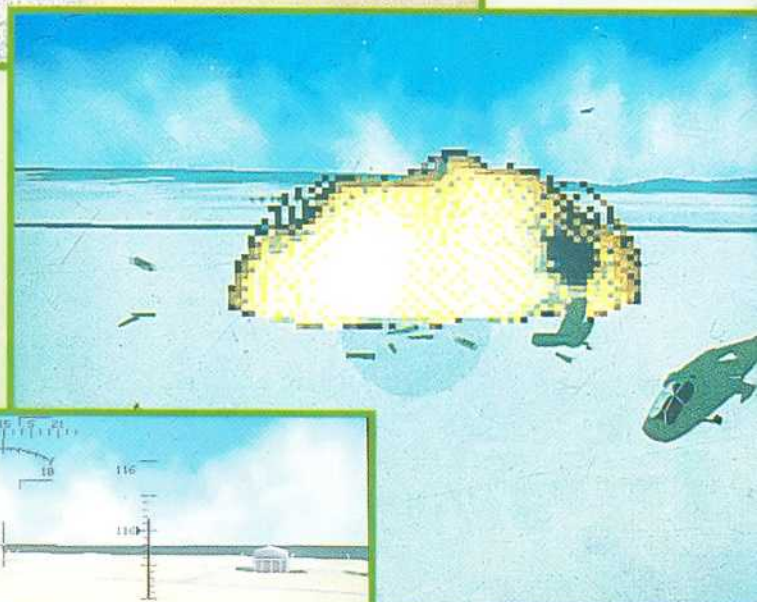
Der Apache im Anflug

Viel zu oft mußten die zwar stets gut recherchierten, aber meist mit einem etwas biederen Gameplay behafteten Flugsimulationen von Digital Integrations ja ihr Dasein im Schatten der Konkurrenzprodukte fristen – man denke nur an ihren ersten Helikopter „Tomahawk“, der gegen „Gunship“ von MicroProse bloß zweiter Sieger wurde, oder an ihr „F-16 Combat Pilot“, das gegen Spectrum Holobytes „Falcon“ nie eine Chance hatte. Jetzt soll alles anders werden, dabei ist der Longbow Apache den Heli-Piloten doch bereits seit seinem Einsatz im klassischen „Gunship 2000“ ein Begriff...

So wie hier durfte der Luftindianer allerdings noch nie in den Krieg ziehen, denn wo einst nur der Westen gegen den Osten anflug, steht nun mit dem Zypern-Szenario auch ein rein europäischer Konflikt auf dem Programm. Laut den englischen Designern halten sich die Türken da nämlich nicht an UN-Weisungen und rasseln mit ihren Säbeln in Richtung Griechenland. Unter US-Federführung soll eine multinationale Truppe hier die Herren vom Bosphorus in ihre Schranken weisen, ohne gleich die halbe Insel in Schutt und Asche zu legen. Im Jemen funkt es dagegen zwischen Regierung und kommunistischen Rebellen, wobei sich gleich beide Seiten gegen die mobile Eingreiftruppe wenden, als diese versucht, abgeschnittene Westeuropäer und Amerikaner einzusammeln. Und last but not least sind auch die Nord-Koreaner mal wieder auf dem Kriegspfad. Jede der drei Kampagnen besteht aus zahlreichen Untermissionen, die den wackeren Piloten mal auf entlegene Highways führen, wo er Transport-Konvois



Der Horizont in Flammen



Das Cockpit im Blick



Die Kolonne im Anmarsch



Der Feind in Aufruhr

auflauert, oder auch zu gut getarnten Brücken, die für ein verbündetes Geschwader anvisiert werden müssen. Für weitere Abwechslung sorgen feindliche Hubschrauberstaffeln, jede Menge Panzer aus russischen und amerikanischen Beständen sowie sogar gestrandete U-Boote, deren Bergung mit Hilfe einiger Knallkörper gestört werden soll. Die dynamische Gestaltung der Szenarien vermittelt dabei schnell den Eindruck, wirklich an einem Feldzug beteiligt zu sein: Neben den eigenen, allerdings nicht zu kommandierenden Geschwaderkollegen kreuzt der Apachenkrieger auch mal den Weg vorrückender Panzerverbände, sieht in der Ferne, wie Bergstellungen der gegnerischen Flak von F-15s zerbröckeln werden oder versteckt sich vor herannahender Hind-Unterstützung der Feinde. Verstärkt wird dieser Effekt zudem durch die glasklare deutsche Sprachausgabe (lediglich der Funkverkehr läuft teils in Englisch, aber das ist ja nur realistisch) und die zwischen den Einsätzen eingestreuten Rendersequenzen zu den Fortschritten der Kampagne.

Dem Neuling wird der Einstieg mit zehn abwechslungsreichen Trainingsmissionen erleichtert, wo vom Flugverhalten bis hin zum Waffenhandling so ziemlich jeder Aspekt moderner Heli-Kriegsführung erlernt werden kann. Zudem darf er jederzeit ein Online-Handbuch aufrufen, das zu jeder Frage von der Tastaturbelegung bis hin zur stufenlos variablen Feindintelligenz oder dem zweifach gestaffelten Flugverhalten der Maschine ausführlich und übersichtlich Auskunft gibt. Auch muß es später nicht gleich ein kompletter Feldzug sein, denn pro Flug-

gebiet sind zehn Einsätze auch einzeln zugänglich, und überdies gibt es einen Arcade-Modus für den kleinen Blechschat zwischendurch – hier kann man das Ruder ohne irgendwelche Missionsrestriktionen in die Hand nehmen, um sich auf die Jagd nach Punkten zu machen. Für gesellige Feindflüge ist dank einer (Null-) Modemoption ebenfalls gesorgt; entweder zu zweit gegeneinander oder aber aufgeteilt in Pilot und Waffenoffizier bzw. Kommandant und Flügelmann. Den endgültigen Overkill verspricht dann der Netzwerk-Modus für bis zu 16 Bildschirm-Apachen.

Schade nur, daß die Grafik dem abgehobenen Gameplay nicht ganz gerecht werden kann. Außer ein paar gouraudschattierten Polygonen mit nur erahnbareren Simpel-Texturen gibt's im hiesigen Luftraum nämlich wenig zu bestaunen, und selbst die gerenderten Einlagen versprühen teilweise nur den Charme verwaschener „Geisterbilder“ bei schlechtem TV-Empfang. Immerhin tummeln sich aber am Boden viele Gegner, Fahrzeuge und Gebäude; zudem ist der Sound wirklich erstklassig. Auch das Handling gestaltet sich schon via Tastatur und Standardstick einwandfrei, lediglich wer den Hubschrauber im realistischen Flugbetrieb steuern will, sollte auf Thrustmaster oder Flightstick samt Pedals zurückgreifen können.

Kurzum, wer ausgetüfteltem Missionsdesign gegenüber schicker Präsentation bei schalem Baller-Gameplay den Vorzug gibt, der fliegt hier richtig: Apache Longbow ist eine Flugsimulation der alten Schule – mit heißen Gefechten, an denen neue Piloten und Veteranen gleichermaßen lange Freude haben werden! (mic)

APACHE LONGBOW

DIGITAL INTEGRATIONS

Ausgefeilter Heli-Simulator der motivierenden Art.



GRAFIK	72%
SOUND	86%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	87%

URTEIL

85%

Variabel

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33 mit 8 MB RAM, 4 MB auf der HD und Doublespeed CD-ROM.

Optimal-Konfiguration: Pentium P90 mit 16 MB RAM, 50 MB auf der HD und sechsfach schnellem Laufwerk.

Unterstützt werden: VGA, SVGA, Tastatur, Maus, Joystick, Flightstick, Thrustmaster FCS, WCS, FLCs, Pedals, SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound, General Midi.

Besonderes: Bis auf einzelne Funkorder inklusive Sprachausgabe komplett deutsch.

SPACE QUEST 6 ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Nach zwei Jahren kehrt Sierras sauberer Serientäter nun auf den Bildschirm zurück, um einmal mehr bisher unbekannte Galaxien zu erforschen – und seine Fans mit bisher nie gekannten Gags zu erfreuen!



Schön warm im Darm...



Rent a Shuttle

SPACE QUEST 6 ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

SIERRA

SF-Adventure der abgedrehten Art – für Fans der Serie ein Muß.



GRAFIK	76%
SOUND	80%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	82%

URTEIL **78%**

Für Geübte

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 119,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 SX/25 mit 8 MB RAM, 5 MB auf der HD, SVGA-Karte und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Ab einem DX2 mit 40 MB auf der HD.

Unterstützt werden: Maus, Soundblaster, Pro Audio und General Midi

Besonderes: Läuft unter DOS und „Windows“, deutsche Version in Vorbereitung.

Roger Wilco fegt seit 1987 durch das PC-Universum und in seinen Abenteuern alle gängigen SF-Klischees beiseite – die Adventures um den interstellaren Hausmeister genießen längst Kultstatus und haben sich bereits über eine Million Male verkauft. Von den damit zu Ruhm gelangten Designern Mark Crowe und Scott Murphy war hier zwar nur noch letzterer an Bord, doch wurde mit Josh Mandel („Freddy Pharkas“) ein prima Ersatz für Mark gefunden.

Rogers neue Eskapaden beginnen gleich mit einer Katastrophe: Er wird vom Schiffskommandanten in seinen ursprünglichen Rang (Deckschrubber und Müllmann) zurückgestuft und auf den Vergnügungsplaneten Polysorbate LX strafversetzt. Dort nimmt ein Abenteuer seinen Verlauf, das in fremde Shuttles, den Cyberspace und sogar in das Innerste seiner alten Freundin Stellar Sandiego führt – auf Miniaturgröße geschrumpft, versteht sich. Held und Spie-

ler lernen neue Aliens und alte Spelunken kennen, bis im großen Finale wieder für Ordnung im All gesorgt ist.

Die Steuerung über fünf anklickbare bzw. über die rechte Maustaste abrufbare Verben geht dabei ordentlich von der Hand, geplaudert wird in Multiple-choice-Verfahren und astreiner Sprachausgabe; dazu kommen ironische Kommentare aus dem Off. Für Spaß an der Zukunft sorgen indessen größtenteils recht knackige Rätsel um die teils stecknadelgroßen Items, die es in den manchmal bildweise umschaltenden, dann wieder etwas zögerlich scrollenden SVGA-Örtlichkeiten zu finden gilt. Die Animationen lassen zwar ein wenig zu wünschen übrig, doch wird man von stets passender Begleitmusik, einer wahren Flut von Gags sowie allerlei netten Subspielen verwöhnt; z.B. wartet eine Runde „Stooge Fighter III“.

Auch Space Quest 6 ist also wieder eine köstliche SF-Parodie, die den Fans dies- und jenseits der Milchstraße wochenlange Unterhaltung unter DOS oder „Windows“ verspricht und in Kürze auch komplett deutsch erscheinen wird. Allein Serien-Neulinge sollten vielleicht doch mit einem früheren Teil in die Saga einsteigen, da hier erste Abnutzungserscheinungen nicht ganz geleugnet werden können. (ole)



Die obligatorische Spielhöhle

SPIELE AB 5,- DM PRO STÜCK!

PC

FOOTBALL MANAGER 2
ISHAR 2
GENESIA
EVASIVE ACTION
THE HUMANS
LURE OF THE TEMPTRESS
WORLDS OF ULTIMA:
MARTIAN DREAMS
DELUXE STRIP POKER
COMMAND H.Q.
MAGNETIC SCROLLS
COLLECTION
COLOSSUS CHESS X
SPEEDBALL

AMIGA

X-OUT
CHUCK ROCK 2
JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
COLOSSUS CHESS
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
VIRTUAL WORLDS
CHAMBERS OF
SHAOLIN
MERCENARY
HUNTER

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

EINZELKAUF: JEWEILS 15.- DM
DREI SPIELE NACH WAHL: 30.- DM
FÜNF SPIELE NACH WAHL: 40.- DM
DAS VOLLE DUTZEND: 60.- DM

EXTRA – SPARPAKETE

3 SPIELE UNSERER WAHL: 20.- DM
5 SPIELE UNSERER WAHL: 30.- DM

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
 bitte plus 6.- DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
 nur im Inland möglich

PC

- ☐ FOOTBALL MANAGER 2
- ☐ ISHAR 2
- ☐ GENESIA
- ☐ EVASIVE ACTION
- ☐ THE HUMANS
- ☐ LURE OF THE TEMPTRESS
- ☐ WORLDS OF ULTIMA:
- ☐ MARTIAN DREAMS
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COMMAND H.Q.
- ☐ MAGNETIC SCROLLS COLLECTION
- ☐ COLOSSUS CHESS X
- ☐ SPEEDBALL

AMIGA

- ☐ X-OUT
- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ MERCENARY
- ☐ HUNTER

Meine Adresse:

Name: _____
 Straße: _____
 Plz/Ort: _____
 Datum/ _____
 Unterschrift: _____

☐ EXTRA – SPARPAKET FÜR 20.- DM
☐ EXTRA – SPARPAKET FÜR 30.- DM

Bestelladresse: Hardware-Software und noch mehr
MANFRED BERGLER Fodermayrstraße 24 80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

MMJ

*= Bei Paketbestellungen werden für vergriffene Titel Ersatzspiele geliefert



Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Außerdem Shops in: DORTMUND-Hörde · Fußgängerzone
Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
46483 Wesel · Dudelpassage · Tel.: (02 81) 2 59 22
61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Probleme mit der Software? Unsere Techniker
sind für Sie da!

Fax: (02 81) 9 52 98-10
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC 3,5"

Aces o.t. Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,99
Aladdin	DA	59,99
Alien Olympics	DA	62,99
Alienbreed 3	DA	57,99
Battle Isle 2	DV	39,99
Biing	DV	77,99
Bund. Manag. Supporter	DV	47,99
Bundesl. Manager Hattrick	DV	77,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Crusade	DV	79,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Meister	DV	54,99
Der Panzergeneral	DA	72,99
Descent	DA	77,99
Die Siedler	DV	49,99
Elite 3	DV	79,99
FIFA Soccer	DV	69,99
Flight Commander 2	DV	68,99
Hardball 4	DA	84,99
Hattrick / von Ikaron	DV	82,99
Hollywood Pictures	DV	79,99
Hugo	DV	59,99
King Pin Bowling	DA	32,99
Klik & Play	DV	82,99
König der Löwen	DA	59,99
Master of Magic	DV	87,99
Menzoberranzan	DA	79,99
Micromaschine 2	DA	69,99
NASCAR Racing	DA	77,99
NASCAR Track Pack	DA	34,99
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Mania	DA	59,99
Psycho Pinball	DV	64,99
Sensible Golf	DV	59,99
Slipstream 5000	DA	68,99
Star Trek 2	DV	82,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Super Karts	DA	87,99
The Atlas	DV	54,99
Tie Fighter	DV	69,99
Tie Fighter Data	DV	32,99
Transp. Tycoon + Editor	DV	99,99
Transport Tycoon Editor	DV	36,99
Warcraft	DA	79,99
X-COM Terror.....	DV	87,99
X-Wing Compilation incl. -		
Upgradekid u. B-Wing	DV	69,99

PC-CDRom

11th Hour DA x89,99

A4 Network DV 87,99

Aces o. t. Deep Data3,5" DV 39,99
Aces of the Deep DV 79,99

Across the Rhine DV 99,99

Action Soccer DV 74,99

Alex Damp. Eishockey	DV	59,99
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,99
Amerika	DV	84,99
Battle Isle 2 + Data	DV	69,99
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Biing	DV	69,99
Bioforge	DV	79,99
BM. Hattr. Supporter	DV	47,99
Bolo	DV	49,99
Brett Hull Hockey	DA	79,99
Buried in Time	DV	79,99



Simon the Sorcerer 2 Deutsche Sprachausgabe

CD-ROM **74,99**

PC-CDRom

Celebrity Poker	DV	64,99
Chaos Control	DV	82,99
Chaos Engine	DA	59,99
Colonization + Civilizati	DV	89,99
Comanche incl. Data 1 + 2 und		
10 Bonusmissionen	DV	69,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Command & Conquer	DV	89,99

Crusade DV 84,99

Cyberia dtsh. Sprache DV 79,99

Daedalus-Encounter DV 89,99

Dark Forces DV 94,99

Dark Universe DV 79,99

PC-CDRom

Jewels of the Oracle DV 84,99

Jagged Alliance	DV	x89,99
Kaiser deluxe	DV	59,99
King Pin Bowling	DA	34,95
Kings Quest 7	DV	82,99

Kiyeko und die -	DV	x62,99
Diebe der Nacht		
Knights o. Xentar	DV	x89,99
Kyandia 2	DV	34,99
Kyandia 3	DV	79,99
Larry Collec. 1 - 6	DA	79,99

Last Dynasty DV 79,99

Little Big Adventure DV 89,99

Lukas TOP Adventure	DV	78,99
o Day of Tentacle		
o Indiana Jones 4		
o Monkey Island 2		

Roger Wilco läßt Grüßen

Space Quest 6

CD - ROM
deutsche Version
unter Windows

79,99

Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Panzergeneral	DA	72,99
Dune 2	DV	39,99
Dungeon Master 2	DV	87,99
Elite 3	DV	87,99
Epic Pinball	DV	69,99
Flight o. Amaz. Queen	DV	79,99
Flight Unlimited	DV	87,99

FX - Fighter DV 79,99

Hardball 4 DA 79,99

Hattrick / von Ikaron DV 82,99
Heart of Darkness DV i.V.

High Octane DV 87,99

Hollywood Pictures	DV	79,99
Inca 1 und 2	DV	69,99
Jagged Alliance	DA	77,99

Machiavelli the Prince DV 87,99

Magic Carpet + Data	DV	94,99
Magic Carpet Data	DV	39,99
Master of Magic	DV	87,99
Mechwarrior 2	EV	79,99
Mephisto Gen. Schach	DV	77,99

Micromaschine 2 DA 74,99

Endlich Deutsch MYST DV 69,99

NASCAR Racing DA 79,99
Nascar Track Pack DA 39,99

NBA Jam Tournament DA 87,99



Command & Conquer Deutsche Version CD - ROM ca. mitte August **89,99**

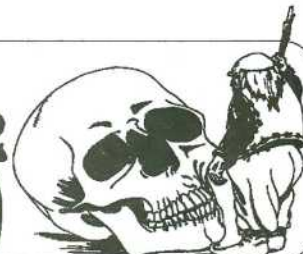
PC-CDRom

Angebote!

Navy Strike	DV	x99,99	solange Vorrat reicht !!
NBA Life 95	DA	79,99	CD 7th Guest DA 24,99
NHL Hockey 95	DA	77,99	CD Alone I. the Dark 2 DV 29,99
One Must Fall 2097	DV	69,99	CD Anstoss + World Cup DV 29,99
Orion Conspiracy	DV	87,99	CD Beneath Steel Sky DV 29,99
Perfect General 2	DA	79,99	CD Bureau 13 DV 29,99
PGA Golf 486	DA	89,99	CD Burntime DV 19,99
ca. Anfang September !!			
Phantasmagoria	DV	87,99	CD Der Patrizier DV 39,99
Pinball Fantas. Del.	DA	69,99	CD Die verrückte Rally DV 39,99
Pinball Dreams Deluxe	DA	69,99	CD Formula One GP DA 34,99
Pinball Mania	DA	59,99	CD Hand of Fate/Kyandia2 DV 34,99
Pinball Wizzard 2000	DA	x69,99	CD Hell DV 29,99
Powerhouse	DV	62,99	CD Indy Car Racing DA 29,99
			CD Lands of Lore DV 34,99
			CD Pirates Gold DV 34,99

Dungeon Master 2 87,99

CD - ROM
dtsh. Version



Prisoner o. Ice	DV	87,99	CD Privateer + aller Data's DA 34,99
Psycho Pinball	DV	69,99	CD Star Trek 1 DV 29,99
Quantum Gate 2	DA	82,99	CD Strike Command + Datas DA 34,99
Rebel Assault	DV	69,99	CD Subwar 2050 + Data DV 29,99
Saga of Aces	DA	59,99	CD Syndicate + Data DV 34,99
Sam & Max	DV	78,99	CD UFO DV 29,99
			CD Wing Command. 2 + Datas DA 34,99
			PC 3,5 1942 Pacific Air War DV 29,99
			PC 3,5 F14 Fleet Def. Gold DV 29,99
			PC 3,5 Master of Orion DA 29,99
			PC 3,5 UFO DV 29,99

Sensible Golf DV 64,99

Sim City 2000	DV	82,99	PC 3,5 Master of Orion	DA 29,99
Sim Tower	DA	72,99	PC 3,5 UFO	DV 29,99
Sim Tower	DV	x79,99		
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99	Gravis Analog Pro	59,99
Slipstream 5000	DA	69,99	Gravis Game Pad	39,99
Space Quest 6	DV	79,99	Gravis EliminatorCard	39,99
Sports Rugby	DA	82,99	Gravis Phönix	189,99
Star Trek 1	DV	29,99		

Star Trek 3 Next Generation DV 99,99

Star Trek - Interactive - Technical Manuel EV 69,99

Stonekeep DV 94,99

Superkarts	DA	89,99
Terminal Velocity	DA	69,99
The Atlas	DV	59,99
Theme Park	DV	74,99
Transport Tycoon	DV	87,99
US Navy Fighter	DV	89,99
USS Triconderoga	DA	79,99
Virtual Pool	DA	89,99

Vollgas DV 84,99

Warcraft	DA	77,99
Warriors	DV	69,99
Wing Commander 3	DV	97,99
Wolfbane	DA	59,99
Woodruff and....	DV	77,99
X-COM Terror....	DV	87,99
X-Wing incl. Missionsdisketten und		
10 Bonusmissionen	DA	62,99
Alone in the Dark 1+2		19,-
Alone in the Dark 3		19,-
Bioforge		19,-
Cyberia		19,-
Dark Forces		19,-
Die Höhlenwelt Saga		19,-
Discworld		19,-
Flight o.t. Amaz. Queen		19,-
Kings Quest 7		19,-
Kyandia 3		19,-
Lands of Lore		19,-
Little Big Adventure		19,-
Lost Eden		19,-
Might & Magic 4		19,-
Might & Magic 5		19,-
Monkey Island 2		19,-
Prisoner of Ice		19,-
Ravenloft 1		19,-
Ravenloft 2		19,-
Sam & Max		19,-
Star Trek Final Unity		19,-
Ultima 8		19,-

Lösungshefte

Soundblaster 16 Stereo Value - Edition / IDE / MPU 401 179,99

Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401 / IDE 249,99

Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP 289,99

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung

Und wieder war uns kein Wochenende zu schade und keine Nacht zu kurz, um die Waschkörbe mit Euren Zuschriften zu den Lesercharts auszuzählen – damit Ihr wiederum auf repräsentative Spielehitlisten zählen könnt!

An der Aufteilung hat sich vorerst nichts geändert; erneut versorgen wir Euch mit einem Bericht von der Verkaufsfront und den aktuellen Favoriten der Redaktion, während die Lesercharts auf der demoskopischen Auswertung Eurer Zuschriften basieren

– die Anzahl der Nennungen schwankt je nach der Popularität des Systems. Apropos System: Langsam wäre es an der Zeit für Lesercharts zu Saturn und Playstation, also her damit! Es soll ja nicht umsonst sein, denn...

UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN TOP-SPIELE FÜR JEDES SYSTEM VERLOST!

Bitte kennzeichnet bei Euren Zuschriften die jeweiligen Systeme, malt den Absender leserlich, und schickt die Petition dann an folgende Adresse:

Joker Verlag · „Multimedia-Charts“ · Bretonischer Ring 2 · D-85630 Grasbrunn

PC CD-ROM

1. (1) DSA 2: STERNENSCHWEIF
2. (2) WING COMMANDER III
3. (4) THEME PARK
4. (7) DARK FORCES
5. (3) REBEL ASSAULT
6. (10) KYRANDIA 3
7. (5) DISCWORLD
8. (8) COLONIZATION
9. (9) MAGIC CARPET
10. (–) PRISONER OF ICE

CD³²/AMIGA-CD

1. (2) TOWER ASSAULT
2. (1) BANSHEE
3. (4) MICROCOSM
4. (5) THEME PARK
5. (8) SIMON THE SORCERER
6. (–) WING COMMANDER
7. (3) SUPER STARDUST
8. (9) PINBALL ILLUSIONS
9. (–) LITIL DIVIL
10. (10) SUBWAR 2050

LESER-CHARTS

MAC

1. (1) THEME PARK
2. (–) SUPER WING COMMANDER
3. (2) REBEL ASSAULT
4. (–) DAEDALUS ENCOUNTER
5. (4) PIRATES! GOLD

CD-i

1. (1) STAR TREK VI (Film)
2. (3) CHAOS CONTROL
3. (–) VOYEUR
4. (–) DAS KARTELL (Film)
5. (5) LITIL DIVIL

3DO

1. (1) NEED FOR SPEED
2. (3) FIFA INT. SOCCER
3. (2) ROAD RASH
4. (–) GEX
5. (–) FLASHBACK

MEGA-CD

1. (1) SOULSTAR
2. (–) EARTHWORM JIM
3. (4) REBEL ASSAULT
4. (2) NOVASTORM
5. (3) B.C. RACERS

AKTUELLE FAVORITEN DER REDAKTION

JOE



DER REEDER (PC)

MAX



COMMAND AND CONQUER (PC)

MANFRED



SIMON THE SORCERER II (PC)

MICK



PANZER DRAGON (SATURN)

MARTIN



STAR TREK – A FINAL UNITY (PC)

RICHY



JUNGLE STRIKE (CD³²)

STEFFEN



PINBALL ILLUSIONS (CD³²)

AKTUELLE VERKAUFS- CHARTS

PC CD-ROM

1. (-) STAR TREK – A FINAL UNITY
2. (1) DARK FORCES
3. (-) HATTRICK!
4. (-) PRISONER OF ICE
5. (3) VOLLGAS

CD³²/AMIGA-CD

1. (1) PINBALL ILLUSIONS
2. (2) TOWER ASSAULT
3. (-) SHADOW FIGHTER
4. (3) ALL TERRAIN RACING
5. (-) JUNGLE STRIKE

MAC

1. (1) REBEL ASSAULT
2. (-) SUPER WING COMMANDER
3. (3) STAR TREK
4. (-) DAEDALUS ENCOUNTER
5. (4) PIRATES! GOLD

CD-i

1. (-) ZEIT DER ZÄRTLICHKEIT (Film)
2. (-) EIN OFFIZIER UND GENTLEMAN (Film)
3. (1) STAR TREK VI (Film)
4. (-) STAR TREK I (Film)
5. (3) CHAOS CONTROL

3DO

1. (-) WING COMMANDER III
2. (-) PANZER GENERAL
3. (1) NEED FOR SPEED
4. (4) SLAM & JAM
5. (-) SUPER WING COMMANDER

SATURN

1. (-) VIRTUA FIGHTER
2. (-) DAYTONA USA
3. (-) PANZER DRAGON
4. (-) VICTORY GOAL
5. (-) CLOCKWORK KNIGHT

MEGA-CD

1. (3) SHINING FORCE
2. (-) EARTHWORM JIM
3. (-) SOULSTAR
4. (-) TOMCAT ALLEY
5. (2) REBEL ASSAULT

DIE BESTEN AKTUELLEN GAMES

ABENTEUER

1. DISCWORLD (PC)
2. SIMON THE SORCERER II (PC, CD³²/Amiga-CD)
3. VOLLGAS (PC)
4. DER SEELENTURM (CD³²/Amiga-CD)
5. SPACE QUEST 6 (PC)
6. DRAGON LORE (PC)
7. ERBEN DER ERDE (PC, CD³²/Amiga-CD)
8. DEATH GATE (PC)
9. STAR TREK: A FINAL UNITY (PC)
10. PRISONER OF ICE (PC)

ACTION

1. WING COMMANDER III (PC, 3DO)
2. BIOFORGE (PC)
3. SLIPSTREAM 5000 (PC)
4. SUPER WING COMMANDER (Mac, 3DO)
5. HI-OCTANE (PC)
6. PANZER DRAGON (Saturn)
7. TOWER ASSAULT (PC, CD³²/Amiga-CD)
8. TERMINAL VELOCITY (PC)
9. DARK FORCES (PC)
10. JUNGLE STRIKE (PC, CD³²/Amiga-CD)

SPORT

1. NBA LIVE '95 (PC)
2. VIRTUA FIGHTER (Saturn)
3. VIRTUAL POOL (PC)
4. DAYTONA USA (Saturn)
5. FIFA INT. SOCCER (PC, 3DO, Mega-CD)
6. ACTION SOCCER (PC)
7. NEED FOR SPEED (3DO)
8. SUPER STREET FIGHTER II TURBO (PC, 3DO)
9. MICRO MACHINES 2 (PC)
10. FX-FIGHTER (PC)

SIMULATIONEN

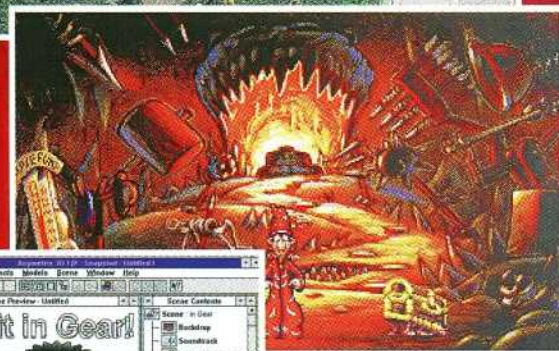
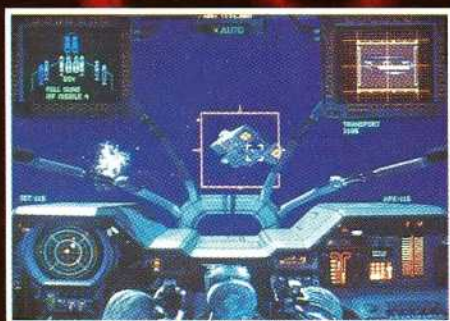
1. HATTRICK! (PC)
2. FLIGHT UNLIMITED (PC)
3. MAGIC CARPET (PC)
4. PSYCHO PINBALL (PC)
5. DER REEDER (PC)
6. MECHWARRIOR 2 (PC)
7. F-14 FLEET DEFENDER (PC)
8. PINBALL ILLUSIONS (CD³²/Amiga-CD)
9. COLONIZATION (PC)
10. GREAT NAVAL BATTLES (PC)

STRATEGIE

1. COMMAND AND CONQUER (PC)
2. TRANSPORT TYCOON (PC)
3. PANZER GENERAL (PC, 3DO)
4. DER CLOU! (PC, CD³²/Amiga-CD)
5. JAGGED ALLIANCE (PC)
6. MASTER OF MAGIC (PC)
7. X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)
8. NECTARIS (PC)
9. MEPHISTO GENIUS 2.0 (PC)
10. FANTASY EMPIRES (PC)

NICHT-SPIELE-SOFT

1. ASYMETRIX 3D F/X (PC)
2. BAEDEKER ALLIANZ: USA (PC, Mac)
3. 25 JAHRE MONDLANDUNG (PC)
4. KIYOKO UND DIE DIEBE DER NACHT (PC)
5. ADI LERNSOFTWARE (PC)
6. DIE ABENTEUER VON NIKKO (PC)
7. KULTUREN DER ANTIKE (PC)
8. MORE NAUGHTY BITS (CD-i)
9. DAS MAGISCHE AUGE (PC)
10. MUSIC DJ (PC)





MECHWARRIOR 2

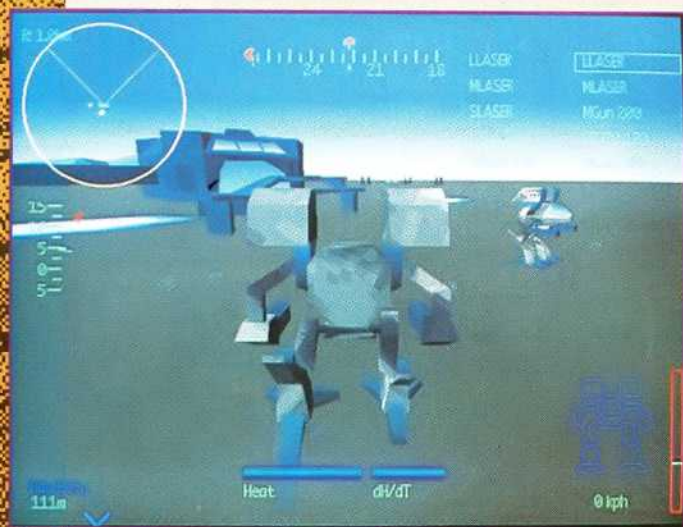
Hochkonjunktur für Metall-Metzger: Nach „Earthsiege“ von Dynamix und Virgins „Iron Assault“ läßt Activision endlich wieder die originalen Big Mechs aus dem „BattleTech“-Szenario von der Leine!

Der Originalitätsbonus kommt bereits in der SF-Story zum Tragen, welche nahtlos an die populären Brettspiele und Romane von FASA bzw. Heyne anknüpft: Die Clans befinden sich nach wie vor auf dem Feldzug gegen die Häuser Davion, Kurita, Marik und den versammelten Rest der inneren Reiche. Doch auch untereinander sind sich die Vertreter dieses erobersfreudigen Völkchens nicht grün, weshalb man hier entweder für den noblen Wolf-Clan in die Kampfmaschine klettert oder einen Riesenrobber der rabiaten Jade Falcon besteigt. So oder so ist jeweils ein kompletter Feldzug zu absolvieren, in dessen Verlauf die Rahmenhandlung um Gut und Böse, Ruhm und Ehre und die Interna der Clans weitergesponnen wird.

Vor jedem seiner vielen Einsätze wird der Mechkrieger von einem ausführlichen Textbriefing über die Primär- und Sekundärziele informiert; wer sie aus den Augen verliert, der verliert bald auch sein Leben – oder gewinnt zumindest keine der Ehrenpunkte, um die es hier letzten Endes ja geht. Einmal hinter dem Steuerknüppel, stehen reine Zerstörungsmissionen genauso auf der Tagesordnung wie gezielte Eingriffe gegen Brückenköpfe oder gar Sondereinsätze zur Identifizierung feindlicher Technologie. Apropos Technologie: Damit ist der Gegner reichlich gesegnet, wobei vornehmlich zweibeinige Robot-Kollegen gemeint sind, aber auch Kettenfahrzeuge oder Hubschrauber. Das eigene Arsenal besteht aus 20 verschiedenen Waffensy-

stemen, welche jedoch allesamt viel Wärme erzeugen und so bei unüberlegter Behandlung schnell für die Stilllegung des mecheigenen Reaktors oder gar das Durchschmelzen des radioaktiven Kerns sorgen. Dies ist also zu beachten, während man sich von Wegpunkt zu Wegpunkt vorankämpft, bis schließlich ein ausführliches Debriefing und ein bißchen Story verabreicht werden, ehe man zum nächsten Einsatz weiterrumpelt.

Wer's weniger komplex mag, darf auch gleich eine von zehn Einzelmissionen auswählen, wobei sich zudem noch die Anzahl der Gegner festlegen läßt. Auch das Hitzemanagement kann abgeschaltet werden, und Unverwundbarkeit ist auch im Angebot. Gesellige Robo-Jockeys dürfen



Mächtige Metall-Mutanten



Versteckspiel in der City



zudem via Modem oder Netzwerk gegen bis zu sieben Kontrahenten antreten. Wer sich dafür meldet, wird mit gouraudschattierter 3D-Grafik (wahlweise in VGA oder SVGA) konfrontiert, wobei die Mechs auch mit schicken Texturen belegt sind, während die Landschaften vergleichsweise karg wirken. Auch am Cockpitdesign hätte sich sicher noch mehr machen lassen. Na ja, dafür erfreuen schicke Zwischenbilder und ein paar toll in Szene gesetzte Renderings das Auge, und insbesondere der Sound weiß wegen der feinen Musikstücke und der glasklaren Sprachausgabe gut zu gefallen. Dazu gehorchen die Blechmonster schon der Tastatur aufs Wort, Thrustmaster- oder Flightstick-Besitzer werden noch eine ganze Kante komfortabler bedient.

Um so betrüblicher, daß man schon eine Engelsgeduld mitbringen muß, um über den ellenlangen Textbriefings nicht zu verzweifeln; außerdem erfordert das komplexe „BattleTech“-Szenario zumindest vom Ueingeweihten eine ganze Menge Einarbeitung. Wer damit leben kann, wird mit sorgfältig ausgearbeitetem Missionsdesign belohnt, das trotz aller Action vor allem die Freunde gepflegter Simulationen ansprechen dürfte. Und alte „BattleTechniker“ werden das Spiel ohnehin um keinen Preis versäumen wollen. (mic)

BATTLETECH FOREVER

Activision ist ein Veteran in Sachen „BattleTech“, denn zwischen 1988 und 1991 hat der US-Hersteller das beliebte Robot-Szenario bereits dreimal versoftet: zunächst im Rollenspiel „BattleTech: The Crescent Hawk's Interception“, dann mit dem Strategical „The Crescent Hawk's Revenge“ – und dazwischen mit „Mechwarrior“, dem direkten Vorgänger dieser Simulation, den Damon Slye (der Schöpfer von „Red Baron“ und der legendären „Aces of...“-Reihe) von Dynamix für die Aktivisten entwickelte. Die gesamte Saga ist derzeit übrigens unter dem Titel „BattleTech“ als Budget-CD zu haben.

Wem hingegen das nötige Hintergrundwissen fehlt, der kann es sich in den Romanen aus dem Heyne-Verlag aneignen. In schöner Regelmäßigkeit erscheinen hier Taschenbücher von den frühen Stories um die Gray Death Legion bis zu den Clankriegen. Sie alle basieren letzten Endes genau wie die Digi-Versionen auf den diversen strategischen Brettspielen bzw. dem Rollenspiel „Mechwarrior“ von FASA, welche bei Fantasy Productions auch auf deutsch zu haben sind.

FÜR PC

Der erste
Streich:
Mech-
warrior



Die Papiermechs

MECHWARRIOR 2

ACTIVISION

Durchdachte Robo-Simulation für
„Battle-Techniker“.



GRAFIK	75%
SOUND	82%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	80%

URTEIL

78%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: ca. 109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 45 MB auf der HD und Doublespeed CD-ROM.

Optimal-Konfiguration: Pentium 100 mit Quadrospeed CD-ROM.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, Joystick, Thrustmaster, Flightstick, VGA, SVGA, SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound, General Midi.

Besonderes: Komplett englisch.

Wer rastet, der rostet



So nahe kann man
dem Feind sein!



Dieses Bild ist ein Menü!

VIRTUAL POOL

Bei Celeris/Interplay duldet man keine Nebenpooler: Hier wartet ganz klar der neue Multimedia-Champion, wenn es darum geht, in gepflegter Atmosphäre bunte Phenolharzbälle auf dem grünen Filztisch zu versenken!



Der Filz in SVGA



„Machine Gun“ in Aktion



Stoßzeit am Screen

Appetit aufs Spiel machen bereits die Videosequenzen, denn neben dem kurzweiligen historischen Exkurs darf man da Joe Butera bewundern, der getreu seinem Spitznamen „Machine Gun“ ruckzuck reinen Tisch macht. Darüber hinaus zaubert der Ex-Weltmeister knapp sechzig beeindruckende Trickstöße aus der Westentasche und erteilt eine Lektion in den diversen Techniken. Die Regeln der vier spielbaren Pool-Varianten werden ebenfalls via Video anschaulich verklickert, wobei dann in der Praxis so manches reine Einstellungssache ist – die Sätze pro Match in 8-Ball, 9-Ball und Rotation etwa, beim Straight Pool auch die zu erreichende Punktzahl. Wer keinen Kumpel neben sich hat und auch per Netzwerk bzw. Modem nicht fündig wird, fordert einen der neun Computergegner heraus, übt im Trainingsmodus unter Mithilfe des angezeigten Kugellaufs oder arbeitet an ausgefeilten Trickstößen. Screenshotgröße und Details lassen sich der

Rechenleistung anpassen, am schönsten sieht die digitale Billardhalle natürlich in SVGA mit allem Drumherum wie Ventilator oder Barhocker aus. Dank dynamischer Perspektive darf man die Ansicht beliebig variieren; per Maus und Tastatur wird gezoomt und gedreht, daß es eine wahre Freude ist. Die Kombisteuerung ist dabei zwar etwas gewöhnungsbedürftig, dafür gelingen mit der Zeit die unglaublichsten Stöße, welche man per Replay nochmals genießen darf: Je nach Queuwinkel und Anspielpunkt werden Rück- bzw. Nachläufer produziert oder jene raffinierten Kopfstöße, mit denen der Spielball in Kurven über den Filz jagt. Die Stärke des Stoßes hängt davon ab, wie schnell man den Nager übers Pad bewegt – was wirklich realistisches Feeling garantiert. Ein wenig stört allerdings, daß auch normalerweise Unmögliches klappt, etwa das Stoßen durch eine vor der weißen liegende Kugel oder die Bande. Zudem gönnt sich der Compi zuweilen nervige Be-

denkzeiten, und auch das abschaltbare Ragtime-Gedudel muß nicht unbedingt sein. Dafür sorgen dann die trefflichen Sound-FX dafür, daß man sich den Weg in die Kneipe sparen kann. Kurzum: Stoßt zu! (st)

VIRTUAL POOL CELERIS/INTERPLAY

Konkurrenzlos gute Billardsimulation für Amateure und Profis.



GRAFIK	70%
SOUND	48%
STEUERUNG	91%
MOTIVATION	87%

URTEIL **85%**

Variabel

USK-Freigabe: o. Altersbeschr.

Preis: 109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 386 SX/40 mit 4 MB RAM, 2 MB auf der HD und Singlespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Ab einem 486 DX2/66 mit Doublespeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Maus, Tastatur, VGA/SVGA, SB/Pro/16, Pro Audio, Ultrasound, General Midi.

Besonderes: Anleitung in Deutsch, englische Sprachausgabe und Screentexte, Netzwerk- und Modemoption.

Versand Service GmbH

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3.5"	44.90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59.90
ATLAS KOMPL.DT.	54.90
BINGI KOMPL.DT. 3.5"	85.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3.5"	69.90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45.90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49.90
FLIGHTSIMULATOR 6.0 SCENERY LAS VEGAS	59.90
FS 5 GALLY HALL AND THE WORLD 3.5"	55.90
5 RINGS KHAN II	79.90
HANSIE DT. HANDE. KOMPL.DT.	49.90
HATTICHA - BL MANAGER - KOMPL.DT.	89.90
HUGO DT.ANL. 3.5"	59.90
LION KING DT.ANL. 3.5"	59.90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65.90
NECTARIS KOMPL.DT.	49.90
OVERDRIVE DT.ANL.	35.90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	85.90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	49.90
STARSHIP SCENERY ENTERTAINM.	89.90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69.90
TIE FIGHTER MISS: DEFFENDER OF EMPIRE	39.90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5*	29,90
ALIEN INVASION 3,5*	29,90
BATTLEBUYS 3,5*	24,90
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5*	29,90
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	35,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5*	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5*	29,90
CAMPAIGN 2 3,5*	29,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. 3,5*	24,90
CLASSIC POWER COMP inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5*	39,90
DARKLANDS KOMPL. DT. 3,5*	29,90
DELTA -V- 3,5*	35,90
DER BAUHAUS KOMPL. DT.	29,90
DER COLOSSEUS KOMPL. DT. 3,5*	29,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DESCENT 3,5*	29,90
DO FIGHT DT.HANDB. 3,5*	39,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5**	59,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS -	35,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5*	35,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5*	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5*	39,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	59,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5*	35,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5*	24,90
GOBLIN 2 KOMPL.DT.	34,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5*	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5*	39,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR II KOMPL. DT. 3,5*	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5*	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5*	39,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5*	19,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5* KOMPL.DT.	49,90
NHL ICEHOCKEY	29,90
OVERLORD 3,5*	29,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5*	29,90
POLICE QUEST3 3,5*	24,90
POLICE QUEST4 (SIERRA) 3,5*	34,90
POPULOUS 2 3,5*	29,90
POWERMONGER 3,5*	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5*	29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5*	39,90
RED BARON DT.ANL. 3,5*	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5*	19,90
REUNION KOMPL.DT. 3,5*	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5*	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5*	35,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5*	49,90
SOFTMANAGER KOMPL. DT. 3,5*	29,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. 3,5*	24,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5*	29,90
STERNENSCHWEIF - DSA II - KOMPL. DEUTSCH	49,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5*	39,90
TEST DRIVE 3 3,5*	29,90
TRANSPORT TYCOON	
INCL. WORLD EDITOR K.D.3,5*	59,90
ULTIMA 7 - BLACK GATE - KOMPL.DT. 3,5*	29,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5*	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5*	19,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5*	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAME 3,5*	29,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3,5*	24,90
XENOBOTS 3,5*	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	29,99
11TH HOUR DTANL	99,99
1930S RAILROADS - ROBBER BARONS	79,99
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DTANL	69,99
7TH GUEST DTANL	24,99
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,99
CROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,99
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,99
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,99
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / GINSEST HOUR & SCENERIES	99,99
ATARI TOWERS SIMULATION KOMPL. DT.	69,99
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,99
AL QADIM KOMPL.DT.	69,99
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	99,99
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,99
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DTANL	65,99
ALIEN LOGIC (SSI) - SKYREALMS -	39,99
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,99
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,99
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	99,99
AMERIKA 1861-1985	99,99
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH *	79,99
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,99
AROUND HOLLYWOOD DTANL	45,99
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,99
ATARI 2600 ACTION PACK	44,99
ATLAS KOMPL.DT.	54,99
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,99
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS	59,99
CIVILIZATION II 2.0 VERSION	59,99
B17 FLYING FORTRESS DTANL	69,99
BATTLECHESS COLLECTION	39,99

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**

Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.-DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

Ladenlokal in KASSEL
Fünffensterstraße 9

Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD ROM Programme

JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH
JIMMY WHITE SNOOKER
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)
JUMP RAVEN
JURASSIC PARK
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.
KICK OFF 3 KOMPL.DT.
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION
KINGS QUEST 7 - PRINCELESS PRIDE -
INCL. MAUSMATTE
KIYOKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.
CLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)
CLICK'N PLAY KOMPL.DT.
KOLLUBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.
KRYPTON EGG DT.ANL.
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE -
KYRANDIA 3 - MALCOM'S REVENGE - KOMPL.DT.
L-ZONE
LANDS OF LORE DT.ANL.
LARRY 1 - 6 COLLECTION DT.ANL.
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.
LAST DYNASTY KOMPL.DT.
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK
LEISERLUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE
LEMMINGS 1 & 2
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE
LITIL Divil
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG
LODERUNNER
LOLLYPOP DT.ANL.
LOST EDEN KOMPL.DT.
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 /
- DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES
MACHIAVELLI - THE PRINCE KOMPL. DT.
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.
MASTER OF ORICAN R.U.F.O. DT.ANL.
MECHWARRIOR II - CLANS -
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS &
SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER
MEGA RACE
MEGATRAVELLER DT.ANL.
MENZOBERANZAN (SSJ) inkl. MAUSMATTE
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.
MICROCOSM
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.
MIRAGE
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME
MYST KOMPL. DT.
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.
NAPOLEONICS inkl. AUSTRERLITZ /
BORODINO & WATERLOO
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE
NASIR TRACK PACK
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.
NERVES OF STEEL DT. ANL. *
NETWORK KOMPL.DT.
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.
NORTH & SOUTH
NOVASTORM DT.ANL.
NHL ICECHECK 95 DT.HANDB.
OLDTIMER KOMPL.DT.
ONE MUST FALL 486 DT.ANL.
OUTPOST (SIERRA) DT.ANL.
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.
PANZERGENERAL (SSJ) inkl. MAUSMATTE
PANZIERER KOMPL.DT.
PAWS OF FURY DT.ANL.
PEGASUS 1/95 (6.0)
PERFECT GENERAL II
PERFECT PINEBALL DT. ANL.
PETER GABRIEL XPLORA
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH *
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL. *
PINBALL MANIA FÜR WINDOWS DT. ANL.
PIRATES! GOLD DT.HANDB.
PLAYER MANAGER 2
POLICE QUEST 3 DT.ANL.
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE
POLICE QUEST COLLECTION
POWERQUEST 2 - POWERWINGER (CLASSIC) DT.ANL.
POWERHITS BATTELTECH: BATTELTREK 1 & 2 /
MECHWARRIOR
POWERHOUSE -ENERGIEWIRTSCHAFT
-SIMULATION KOMPL. DT.
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA
ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.
PREMIERE MANAGER 3
PRIMAL RAGE DT. ANL. *
PRINCE -SYMBOL INTERACTIVE -
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.
PRIVATEER -CLASSIC DT. ANLEITUNG
PROJECT TODESLAPPE
PROTOTYPE KOMPL.DT.
PSYCHO PINBALL DT.ANL.
PYROTECHNICA DT.ANL.
QUANTUM GATE
QUANTUM GATE II - VORTEX - DT. ANLEITUNG
ranTRAINER KOMPL.DT.
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET -
REBEL ASSAULT
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.
RENEGADE - BATTLE FÜR JACOBS STAR -

CD ROM Programme

RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
RISE OF THE ROBOTS	29,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
RYAIA * LUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES * OF PACIFIC * WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX - HIT THE RAGE - inkl. Mausmatte	39,90
SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF - DT. ANL.	79,90
SCRABBLE - CLASSIC FUN - DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	65,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC)	29,90
SILVERLOAD KOMPL. DT.	69,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY 2000 COLLECTION / WINDOWS 95!	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SOCCER KID	29,90
SPACE	59,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE QUEST 6 - SPINAL FRONTIER - KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	79,90
STAR TREK * O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	49,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STERNENSCHWEIF - OSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	24,90
STRIKE COMMANDER - CLASSICS - DT. ANL.	39,90
STRIKER 95 DT. ANL.	59,90
SUBTRADE - RETURN TO IRATA - DT. VERS.	59,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TANK COMMANDER KOMF. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
TERMINAL VELOCITY - VOLLVERSION - DT. ANL.	69,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIM.	29,90
THE FIRST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - THE SCROLL KOMPL. DT.	39,90
TILT - PINBALL - DT. ANL. *	59,90
TRANSCATICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	85,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	29,90
UNIVERSE	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	79,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	85,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS AIRLINE FIGHTERS K.D.*	89,90
U.S.S. - TICONDEROGA KOMPL. DT.	85,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT. *	59,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	85,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WARRIORS DT. ANL.	69,90
WAR IN THE GL. KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE II - DIE ÜBERMACHT - K.D. *	39,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANDER 2 - CLASSIC DT. ANLEITUNG-	89,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	29,90
WING OF GLORY DT.ANL.	39,90
WIZARDRY 6 & 7 KOMPL. DT.	35,90
WOLF KOMPL.DT.	69,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF EARTH DT. ANL.	85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	75,90
X-WING COLLECTORS DT.ANL.	79,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten / Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749.00
3.5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12.99
ACTION REPLAY VERSION 4.6 D.T.HANDB.	169.00
CD-CADDOYS	6.99
ELIMINATOR GAME CARO GRAVIS	69.99
FIREBIRD (GRAVIS)	119.99
GRAVIS GAME PAD	39.99
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54.99
GOLDSTAR R-540B / 4XSPD / AT-BUS	259.99
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49.99
MAUSMASTER	1.99
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289.99
ORCHID „KELVIN MPEG“ (2 MB)	629.99
PHOENIX FLIGHT & WGS (ADV. GRAVIS)	159.99
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169.99
REVENGER „JOYSTICK INKL. INTERFACE	149.00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER)	219.99
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39.99
SOUNDBLASTER 16 CSP D.T.HANDB.	269.99
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION D.T.HANDB.	159.99
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309.99
SOUNDBLASTER AWE 32 D.T.HANDB.	429.99
STAR TREK MAUSMASTER DIVERSE MOTIVE	29.99
THRUSTMASTER FORMULA T1 DTANL.	259.99
VIRTUAL PILOT PRO DTANL.	239.99
WAVEBLASTER II	299.99
WEAPONCONTROL JOYSTICK (THRUSTMASTER)	199.99
WINMOUSE 44 TECH SEERFI. 3 TASTEN	39.99

PANZER DRAGON

Geballte 32-Bit-Power bei simpel zu bedienender CD-Technologie, das sind die Vorzüge von Segas neuer Saturn-Konsole – praktisch nachzuprüfen mit diesem Ballerdrachen: Hier verschmelzen sehenswerte Grafik und solides Gameplay zu einem Action-Erlebnis in Spielhallen-Qualität!



Der Feind im Rücken...



Eine drachenfressende Blume?

Manövrieren. Das Gameplay unterscheidet sich somit nicht sehr von der etablierten Konkurrenz, bietet aber ungewöhnlich schicke Optik: Die durchgehend texturierte 3D-Grafik sieht hübsch bunt aus und wurde ebenso flott wie sehenswert animiert in Szene gesetzt. Mehr als bloß ein Gimmick ist hierbei die Möglichkeit, die Zoom-Entfernung in drei Schritten zu justieren und sich im Sattel beliebig nach links, rechts oder hinten zu wenden, weil der Spieler aus allen Richtungen attackiert wird – etwa, indem sich in der Wüste ein riesiger Sandwurm frontal voraus aus dem Erdreich bohrt, sich über den Drachen stülpt und dann weiter hinten wieder in den Untergrund abtaucht.

Dabei und bei den Kämpfen gegen die agilen Schlußmonster der einzelnen Abschnitte kommt einem das eingeblendete Mini-Radar sehr gelegen.

Während der Gefechte entläßt die Waffe des Drachenreiters bei kurzen Feuerstößen die genreüblichen Projektile in Richtung des Fadenkreuzes, bleibt der Feuerknopf länger gedrückt, werden alle anvisierten Ziele mit automatisch gelenkten Laserbündeln ausradiiert. Es befindet sich also quasi die Fantasy-Variante der allseits bekannten „Fire & Forget“-Ziel-

suchraketen an Bord. Zusätzliche Extras sucht man indessen vergebens, die Entwickler haben ihren Einfallsreichtum lieber



Blaue Zielsuch-Energiestrahlen, marsch!

in das Leveldesign investiert. So brechen mal die Überreste eines Tempels um die Spielfigur herum krachend in sich zusammen, dann reißt ein futuristischer Zepelin unter Getöse eine Höhlendecke auf, mal rast man durch einen turboschnellen Felsentunnel oder erklimmt luftige Höhen,



Nachtflug inbegriffen

Aus dem minutenlangen Render-Intro erfährt man die traurige Geschichte vom Niedergang der Menschheit, deren letzte Überreste sich nach Jahrtausenden endlich zum Kampf gegen die Herrschaft der Bio-tech-Monster aufrufen. Ergo schwingt sich der Spieler mit gezückter Krallen in den Sattel eines blauen Flugdrachen, um sieben abschnittsweise unterteilte Levels gegnerfrei zu ballern.

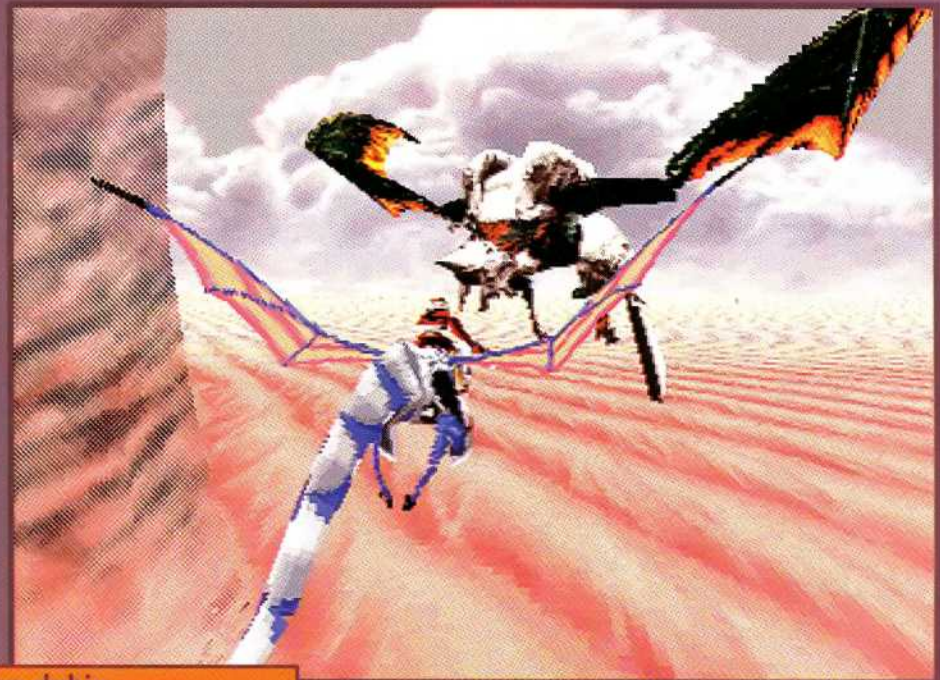
Die Flugrichtung ist dabei im wesentlichen vom Programm vorherbestimmt; im Vergleich zu ähnlichen CD-Shootern wie „Novastorm“ oder „Starblade“ bleibt dem Piloten aber erheblich mehr Spielraum zum

wo ein schier unbeschreiblicher Robo-Lindwurm lauert.

Keine Frage, der Reichtum an Grafikdetails läßt den Betrachter hier des öfteren ehrfürchtig erschauern: Wellen wiegen sich überzeugend im Wind, Bauten spiegeln sich im Meerwasser wider, getroffene Gegner zerbersten in ein Dutzend Splitter und enden mit dem Fall ins kühle Naß. In der Wüste kündigen Sandwürmer ihr Kommen durch Wanderdünen an, später nimmt man an einem ästhetischen Rundflug um flammenwerfende Flakbatterien teil und möchte ein Tempelszenario am liebsten gar nicht mehr verlassen, so schön sieht es aus. Kurz und sehr gut, bei Panzer Dragoon findet sich das wohl bisher phantasievollste Kanonenfutter vor den beeindruckendsten Hintergründen, die je über heimische Fernseher bzw. Monitore geflimmert sind!

Wenn die Motivationsnote dennoch keine Kapriolen schlägt, dann vorwiegend deshalb, weil die Spielpraxis der phänomenalen Präsentation nicht ganz gerecht werden kann: Auch im Rausch der Sinne stellt sich aufgrund der ständig sturen Ballerei alsbald ein wenig Langeweile ein. Immerhin läßt die je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad variable Anzahl von Continues auch dem ungeübten Schützen eine faire Chance, bis zu späteren Sehenswürdigkeiten vorzurücken, wobei per „Leicht“-Einstellung jedoch mit dem vierten Level das Ende der Fahnenstange erreicht ist. Wer sich bis zum Ende vorkämpfen will, muß „Mittel“ oder „Schwer“ im Optionsmenü anwählen und deutlich mehr Geschick beweisen, da Feindtreffer dann sehr viel stärker am eigenen Energievorrat zehren. Wie beruhigend, daß nach Beendigung jeder Spielstufe die Trefferquote aufgerechnet und gute Leistung mit ein bzw. zwei Extraleben belohnt wird...

Doch selbst wenn dieses Grafikfeuerwerk aufgrund der Mankos im Spiel kein Dauerbrenner ist, zählt Panzer Dragoon neben „Virtua Fighter“ und „Daytona USA“ doch zu den Muß-Käufen für jeden frischgebackenen Saturn-Besitzer – und sei's bloß,



Man schwebt so dahin...



...und zwingt sich so durch



Alles Gute kommt von oben?



Die Endgegner haben's in sich!

um die Kumpels neidisch zu machen oder die Nachbarn mit der stimmungsvollen Soundkulisse und den hörenswerten Musikstücken in voller Lautstärke zu nerven! (rl)

PANZER DRAGON

Sega

Atemberaubend präsentierte 3D-Ballerei in Arcade-Qualität.



GRAFIK	92%
SOUND	86%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	72%

URTEIL

79%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

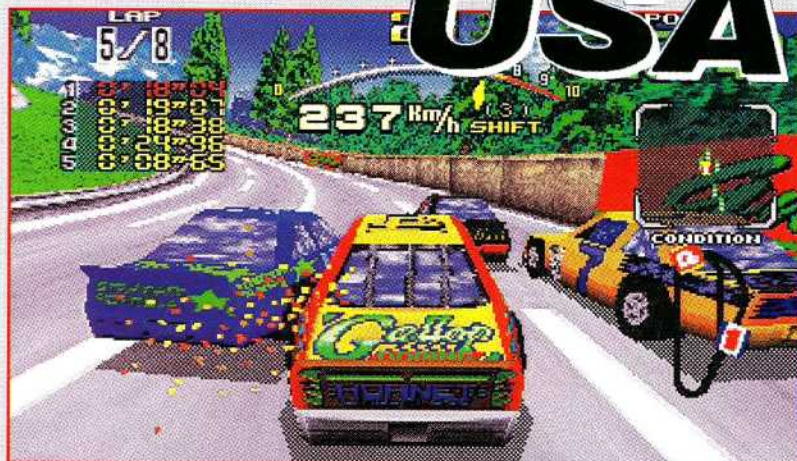
Preis: 129,- DM

SATURN

Mehrsprachige Anleitung, Continues und ein sehenswertes Render-Intro von minutenlanger Dauer.



DAYTONA USA



So ähnlich wollte sich auch Hill an Schumi vorbeiquetschen...

Zeitgleich mit der neuen Saturn-Konsole geht ein Rennspiel an den Start, wie es in der Spielhalle kaum beeindruckender zu finden ist: So bunt, schnell und spielbar wie hier rauschten die Boliden noch selten über den Screen!



Eine Blech-Prozession zu Ehren des Siegers

Segas Arcade-Original war zwar nicht zuletzt wegen seiner simultanen Multiplayer-Rennen an mehreren Automaten ein Renner, doch selbst wenn in der Heimversion nur Solo-Driver ans Volant dürfen, fährt das Game seinem Stall einen beachtlichen Vorsprung gegenüber der Konkurrenz von Sony heraus: Erstens ist die Playstation noch nicht offiziell erhältlich, zweitens wird dort die Renommier-Raserei „Ridge Racer“ auch nur einen Piloten unterstützen, und drittens warten hier statt einer gleich drei Pisten auf Asphalt schlucker. Die vor dem Startschuß fällige Wahl zwischen Arcade- und Saturn-Modus wirkt sich in der Praxis nur durch ein (im Arcade-Teil) drängelndes Zeitlimit und einen unterschiedlich großen Fuhrpark aus: Die in der Saturn-Variante vier, sonst zwei NASCAR-Boliden unterscheiden sich durch geringfügig variierende Straßenlage sowie entweder Automatikgetriebe für kinderleichtes Fahren oder eine Schaltung, die mehr Tempo erlaubt und sich besser für Slides und andere Risikomanöver eignet. An wirklich alle Wünsche anzupassen sind dann die

Renndauer, das Können der Computergegner sowie die Steuerung, der Segas Spitzenprogrammierer von AM2 auch die bewährte Schaltmöglichkeit mit den Fronttastern am Pad spendiert haben. Last not least seien außerdem der gegnerlose Stoppuhr-Modus inkl. Replay-Funktion sowie die Mirror-Option für spiegelverkehrte Pisten erwähnt.

Richtig interessant wird's freilich erst auf den Strecken selbst, wo entweder der Bleifuß regiert oder zahlreiche Schikanen einen wohl dosierten Fahrstil verlangen. Wer da nicht Serpentinaugen in der Ideallinie nimmt, sich bei Bedarf zu einem Boxenstopp durchringt oder schon mal einen Kontrahenten beherzt zur Seite rammt, wird die Zielflagge kaum je als Sieger sehen. Während der Positionskämpfe mit den bis zu 39 Computergegnern darf jederzeit zwischen vier Blickwinkeln umgeschaltet werden; insbesondere bei voller 3D-Perspektive sind die rasanten Polygon-Landschaften mit ihren hübschen Texturen ein Erlebnis für sich – selbst wenn es bei „Need for Speed“ am 3DO noch einen Tick detaillierter zugehen mag.

Kurzum, wer ein 3D-Rennspiel mit faszinierender Optik, realistischem Gameplay, spektakulären Crashes, passenden Sound-FX und packender Begleitmusik sucht, könnte es kaum besser treffen als bei Daytona USA: Für Fans mag allein dieses mitreißende Spiel Grund genug zum Hardware-Kauf sein! (rl)

DAYTONA USA

SEGA

Spielerisch ausgereiftes 3D-Racing in überragender Präsentation.



GRAFIK	88%
SOUND	83%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	84%

URTEIL

85%

Variabel

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 129,- DM

SATURN

Mehrsprachige Anleitung, Bestzeiten werden gespeichert, das Saturn-Lenkrad wird unterstützt.



Gleich wird's zappenduster



Der Blick über die Motorhaube

Das Sammlerstück

**MIT EINGEBAUTER
WERTSTEIGERUNG!**

NEU



EXKLUSIV

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

nur

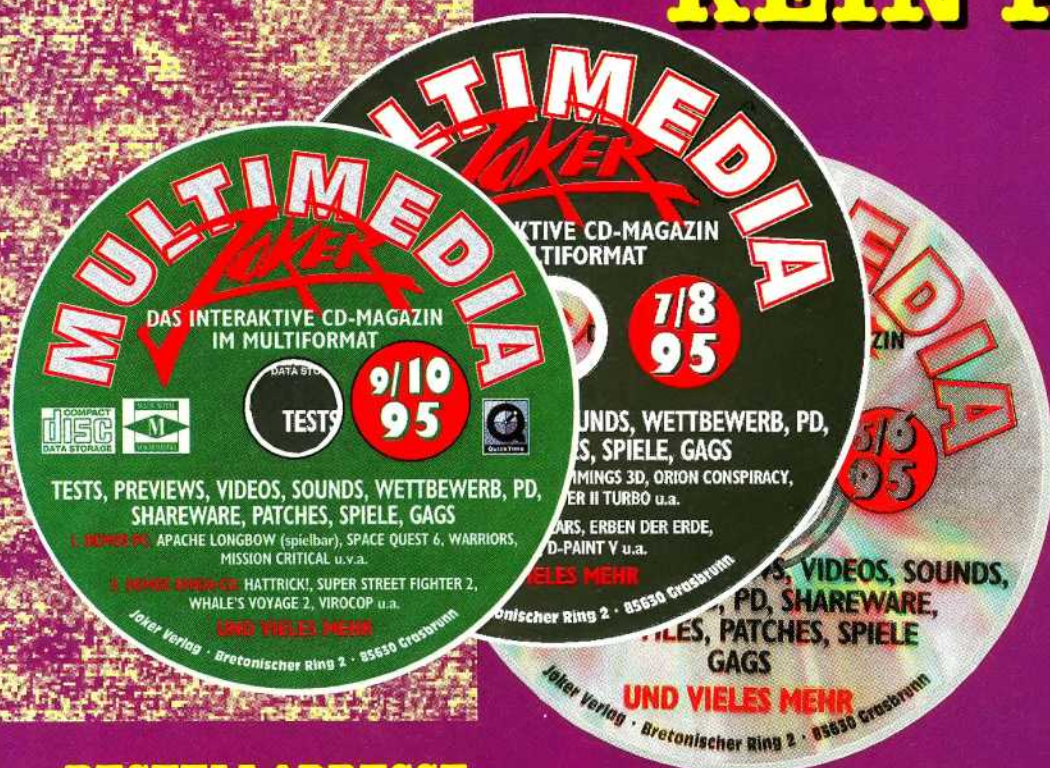
29,- DM

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

DIE TOLLE BEILAG-CD VERPASST? KEIN PROBLEM!



Da wolltet Ihr also Geld sparen und habt Euch den MULTIMEDIA JOKER ohne die interaktive „Beilagscheibe“ besorgt – nur um jetzt festzustellen, daß Euch da wirklich ein Schnäppchen entgangen ist...

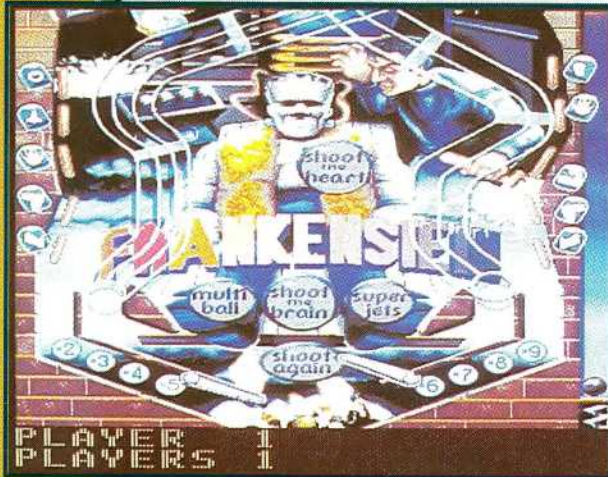
Keine Sorge, wir haben so was schon geahnt und deshalb ein Kontingent für „Spätzünder“ reserviert. Soweit auf Lager, könnt Ihr unter nachstehender Adresse jede Ausgabe der MULTIMEDIA JOKER CD zum Preis von nur 12,- DM pro Stück nachbestellen, dazu kommen dann noch 6,50 DM für Verpackung und Porto (bei Sendungen ins Ausland: 10,- DM). Trotzdem lohnt der Aufwand: Eine so aufwendig gestaltete Multiformat-Scheibe, randvoll mit Demos, Sounds und vielem mehr (guckt Euch nur mal das Inhaltsverzeichnis im Wegweiser auf Seite 6 an!), gibt es für so wenig Geld nie wieder! Nächstes Mal seid Ihr dann hoffentlich am Kiosk schlauer – oder Ihr seid gleich schlau und greift beim Abo zu...

BESTELLADRESSE:

**JOKER VERLAG + „JOKER SHOP“ +
BRETONISCHER RING 2 + D-85630 GRASBRUNN**

Bitte die Ausgabe der gewünschten CD bzw. CDs notieren; Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

SCREAMBALL (U.S. GOLD)



Bei U.S. Gold wollte man das Flippern nicht mehr allein der Konkurrenz von 21st Century, Epic und Codemasters überlassen; die eigene Kneipen-Sim sollte in allen Punkten eine Paddle-Länge voraus sein.

Also wurden gleich stolze sechs Tische implementiert, auf denen sich gar bis zu 12 Teilnehmer um Punkte kugeln dürfen. Die Grafik geht dabei ebenso in Ordnung wie Musik und Sound-FX, nicht aber, daß man mit den grundsätzlich geforderten 4 MB RAM bei manchen Tableaus (z.B. „Frankenstein“) in arge Schwierigkeiten kommt.

Zudem konnte uns das Ballverhalten nicht immer überzeugen, oft genug legt die Kugel hier einen recht seltsamen Eiertanz aufs Parkett. Kein schlechtes Spiel also, aber eben auch kein sonderlich gutes.

PC



URTEIL

64%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis:

79,- DM

Es ist schon ein paar Jährchen her, da waren Iso-Abenteuer im Stil des legendären „Cadaver“ der große Renner – jetzt holten die schwarzen Legenden das Genre auf den Screen zurück!

Und siehe da, es macht einen Heiden Spaß, als Fantasy-Held Treeac durch ei-

DER SEELENTURM (BLACK LEGEND)



nen sieben verschlungene Stockwerke hohen Turm zu wandern, um seine Suche nach Fallen, Feinden, Spells und Items mit einem großen Finalduell gegen den monströsen Oberdämon Baalhatrok zu beschließen. Gekämpft wird in Echtzeit und am Hauptbildschirm, während für die Magie vorab eine komplizierte Hexenküche zu besuchen ist, um den Hokuspokus dann in Krisensituationen bequem per Knopfdruck ablassen zu können. Für gute Laune beim

„Türmen“ sorgen überdies die nette 3D-Grafik, der schick-dramatische Sound und eine handliche Pad-Steuerung – ja, Iso ist wieder in!

AMIGA-CD, CD³² (PC)

URTEIL

85%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis:

69,- DM

BLUE PLANET 2000 (PLAYCOM/MG ENTERTAINMENT)

Ohne Ökologie ist die schönste Ökonomie bekanntlich nur die Hälfte wert, und so hatten die Hersteller dieser teutonischen Strategie-Simulation eben auch den Umweltschutz im Auge – und Sid Meiers „Civilization“...

Wie beim legendären Vorbild ist ein Stamm aus vorgeschichtlichen Epochen bis ins Raketenzeitalter zu begleiten, wobei u.a. für Forschung, Militär und eine saubere

Umwelt gesorgt sein will. Eine umfangreiche Aufgabe, zumal neben dem Zufallsgenerator für immer neue Welten satte 30 Instant-Levels auf die Silberscheibe gepreßt wurden, in denen man sich mit bis zu zwölf Digi-Gegnern ablagen kann. Eine Plage

sind freilich manchmal auch die etwas unübersichtlichen Menüs, während Grafik und Sound ohnehin niemanden vom Hocker reißen – aber das hält der große Sid ja nicht anders.



PC



URTEIL

60%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis:

79,- DM

A IV NETWORKS (ARTDINK/INFOGRAMES)

Der mit vielen Vorschußlorbeeren bedachte Nachfolger von „A-Train“ wurde vom Simulantenvolk mit Spannung erwartet. Denn zwar konnte sich die Nippon-Eisenbahn seinerzeit nie richtig durchsetzen, errang aber doch einen Achtungserfolg.

Mehr wird der aktuellen asiatisch-europäischen Koproduktion aber wohl auch nicht

beschieden sein, denn erstens sieht sie dem älteren Artdink-Game über weite Strecken zum Verwechseln ähnlich, zweitens belegt sie durch ihr megakomplexes Management-Gameplay wie weiland schon „A-Train“ eher die Nische für Hardcore-Yuppies als den breiten Markt der Simulationsfreunde. Und drittens funktioniert ausgerechnet das neugeschaffene Buslinien-Netz nicht richtig! Aber dank Immobilien und Börse rollt der Rubel auch ohne Busse...



PC



URTEIL

67%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 129,- DM

CLOCKWORK KNIGHT (SEGA)

Kaum ist Segas neuer Saturn ins Spiele-All gestartet, schon findet sich neben etlichen Tops auch der erste Flop in seiner Umlaufbahn: ein Jump & Run, dessen 3D-Effekte zu Lasten des Gameplays gehen.

Grundsätzlich hüpfert der Uhrwerks-Ritter hier durch ein recht gewöhnliches Plattform-Abenteuer, um seine verlorene gegangene Spielzeugprinzessin zu retten. Bei näherer Betrachtung fällt aber schnell ins Auge, daß Sega versucht hat, neue Wege zu gehen, vor allem in Sachen Präsentation – daher sehen die 3D-Landschaften zwar ganz entzückend aus, der Spielverlauf in den fünf Abschnitten ist aber ziemlich einschläfernd. Tja, auch in Japan ist halt noch kein Meister vom Himmel gefallen...



SATURN



URTEIL

57%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 109,- DM

VICTORY GOAL (SEGA)

Und noch ein neuer Saturnmond, diesmal aus der Galaxie der Kicker-Freunde: Bei diesem Action-Soccer warten 12 Nationalteams aus Europa und Amerika darauf, von Spielern zu Sieg oder Niederlage geführt zu werden. Liga- und Turniermodus stehen hier ebenso Pflöcke bei Fuß wie simple Freundschaftsspiele, wobei das Turnier im K.o.-System natürlich für besonders viel Hallo in der Fankurve sorgt – zumal hier auch bis zu zwölf menschliche Balltreter teilnehmen dürfen. Im optischen Angebot sind diverse 3D-Blickwinkel und eine überaus schicke Grafik, dennoch hält das Spiel dem Vergleich mit der Präsentation von „FIFA Int. Soccer“ am 3DO nicht ganz stand. Egal, denn das Handling ist prima und macht jetzt schon Lust auf mehr Sport am neuen 32-Bitter.



SATURN



URTEIL

77%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 119,- DM

POWER HOUSE (IMPRESSIONS)

Obwohl die Impressionisten zuletzt ein paar recht ordentliche Spiele veröffentlichten, begegnet man der Company wegen ihrer vergangenen Sünden mit Mißtrauen – zu Unrecht, wie diese originelle Simulation beweist! Hier werden nämlich die Energieversorger vor den Monitor gerufen: Damit im nächsten Jahrhundert nicht die Lichter ausgehen, bebaut man als Boß eines

Stromerzeugers Gebiet um Gebiet mit Kraftwerken, wobei es durchaus nicht egal ist, ob ein Kohlebrenner die Umwelt verseucht oder ein schlankes Windrad sauberen Saft liefert. An Komplexität herrscht dabei kein Mangel, an Icons allerdings auch nicht; trotzdem und trotz der nur leidlichen Präsentation kann sich das Spiel sehen lassen.



PC



URTEIL

67%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 99,- DM

DUNGEON MASTER II

(INTERPLAY/FTL)

Interplays neues PC-Rollenspiel ist eigentlich alt: Am Mega-CD erblickte die Fortsetzung des legendären Kellermeisters nämlich schon vor Jahresfrist das Licht der Dungeons...

Dort zwar nur mit 16 Farben und etwas fummeliger Pad-Steuerung, doch auch die aktuelle VGA-Version mit Maus-Handling kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß FTL diesmal den Anschluß verpaßt hat – „Faster Than Light“ waren die Jungs



nur im Firmennamen. Kurzum, vor drei Jahren wäre das Game wohl ein Knaller gewesen, heute ist es vor allem optisch eher ein Geheimtip für Nostalgiker. Immerhin: Monster, Magie und Echtzeitkämpfe sind so spannend wie eh und je, der Soundtrack

gruselt prima, und der knackige Schwierigkeitsgrad sorgt auch bei Experten für wochenlangen Spaß.

PC



URTEIL

67%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 99,- DM

BASE JUMPERS

(RASPUTIN)

Die neue CD-Version hat nichts von den Qualitäten der älteren Disk-Variante eingebüßt: Es wartet lau-niger Extremsport in der Plattform-Welt – Bungee Jumper, Parachuter und Houserunner werden be-geistert sein!

Die Aufgabe in aller Kürze: Stürme mit Hilfe von Leitern die Stockwerke eines Hauses, sammle Boni ein, lege Hebel oder Gegner um, und springe schließlich mit dem Fallschirm vom Dach; tunlichst ohne auf Hindernisse zu prallen. Das originale Gameplay für mehrere Spieler gleichzeitig macht per Stick viel Spaß, läßt sich via Levelcodes „speichern“ und muß mit den mäßigen Grafiken der Urversion vorliebnehmen. Dafür gibt's abwechslungsreiche Bonusabschnitte und neuerdings auch einen irren Klassik-Soundtrack.

AMIGA-CD, CD³²



URTEIL

76%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 49,- DM



HELL

(TAKE 2)

Am PC dürfen die Cyberbullen Gideon und Rachel schon seit Anfang des Jahres rätseln, wer ihnen da wohl warum ans Leder will – jetzt ist auch am 3DO die Hölle los.

Anno 2095 regieren nämlich böse Sekten die Welt, und wenn das Helden-Duo scheitert, mag selbst das noch schlimmer werden. Mithin läßt man die nicht enden wollenden (englischen) Talkie-Gespräche über sich ergehen, betreut im Verlauf des Abenteuers noch weitere Charaktere, knobelt an den nicht immer leichten, aber stets logischen Rätseln und erfreut sich hübsch digitalisierter Handlungsträger. Wir wünschen höllisch viel Spaß!



3DO



URTEIL

78%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

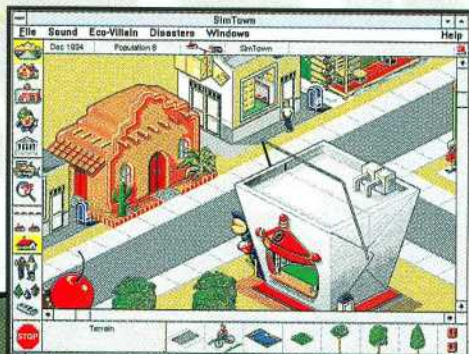
Preis: 139,- DM

Die ursprünglich am Mac erschienene Jugendvariante von „Sim City“ sorgt nun auch bei den PC-Kids für gute Laune – vorausgesetzt, sie haben „Windows 3.1“ oder spätere Fenster im Rechner. Wie gehabt kann man Häuser bauen, Straßen ziehen und arglose Kinder in die Schule schicken. Dabei ähnelt die Grafik zwar dem großen Vorbild, zeigt jedoch einen viel größeren Ausschnitt und mehr Details: Da flitzen Autos oder Skateboardfahrer durch die Gegend, und im Sandkasten spielen die ganz Kleinen. Die werden sich auch freuen, daß das ganze Game komplett in Deutsch erscheint – und

SIM TOWN

(MAXIS)

gewiß keine Probleme haben, auch ältere Mitspieler zu finden.



PC



URTEIL

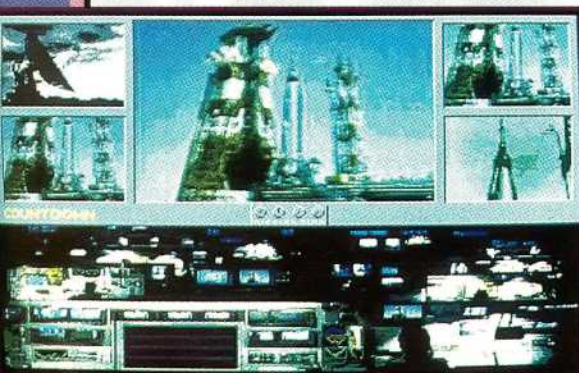
85%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 119,- DM

SONDERANGEBOTE

Wie gewohnt, wartet an dieser Stelle wieder klassische Software zum aktuellen Preis – und der ist derzeit besonders heiß, was zwei brandneue PC-Wiederveröffentlichungen von White Label betrifft:



Buzz Aldrin's Race into Space

Da hätten wir zunächst den Maxis-Klassiker **Sim City**, hier in der von Interplay filmreif mit Zwischensequenzen aufgepeppten Version. Mag der Stadtbau also mit dem 2000er-Nachfolger auch etwas komplexer über die Bühne gehen, so preiswert wie hier kommt man sonst nirgends zum eigenen Häuschen! Interplay war auch für **Buzz Aldrin's Race into Space** zuständig, das in der CD-Version ebenfalls mit neuen Animationen aufwarten kann. Ganz so trocken wie beim gut zwei Jahre alten Original geht die Raumfahrt hier

somit nicht mehr vonstatten, trotzdem mag es nicht jedermanns Sache sein, den ersten Mann zum Mond zu schicken. Aber für knapp 25 Märker ist wohl auch ein Fehlstart drin...



Sim City

Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Buzz Aldrin's Race into Space	62%	White Label	o. Altersbeschr.	PC	25,- DM
Sim City	71%	White Label	ab 6 Jahren	PC	25,- DM

COMPILATIONS

Mix „Elite Plus“ schon mal der Urvater aller digitalen Space Operas wartet. Dazu gesellt sich sein Action-Sproß „Wing Commander“, und mit „Megatraveller“ findet sich schließlich auch noch Futurismus für Rollenspieler in der Box. Übrigens werden die Oldies samt einer Software-Bremse für überlichtschnelle Rechner geliefert.

Hardcore-Strategen werden dagegen ihre helle Freude an **Harpoon Classic** von Alliance Interactive Software haben, denn außer der Version 1.5 des Hauptprogramms finden sich hier alle vier Battle Sets, der Szenario-Editor und die besten damit erstellten Seeschlachten für die Digi-Version von Larry Bonds Brettspiel. Last but not least unser Tip für PC-Aktionisten: Die **Bitmap Brothers Compilation** von Renegade/Warner Interactive liefert gleich fünf Meilensteine für nur 69 Kiesel, nämlich „Magic Pockets“ und „Gods“ (Plattformen), „Cadaver“ (Action-adventure), „Speedball 2“ (SF-Sport) und den großen Baller-Klassiker „Xenon 2“.



Nick Faldo am CD³²
Masse und Klasse winken diesmal an der Compilation-Front, denn zu Preisen zwischen 49 und 129 Mark gibt es gesammelte Klassiker für jeden Geschmack – darunter auch Stoff für das CD³². So bietet die **CD³² Gamer Gold Collection** von Grandslam mit „Nick Faldo's Championship Golf Deluxe“ exzellenten Rasensport, der die beiden ebenfalls auf der CD befindlichen Aktionisten der 08/15-Klasse („Jetstrike“ und „Bump'n Burn“) halbwegs aufwiegt. PC-Piloten sei indessen Bullfrogs **Magic Carpet Plus** ans Herz gelegt, denn dieser Sampler beinhaltet nicht nur die Data-CD „Hidden Worlds“, sondern auch eine überarbeitete Version des magischen Originalteppichs, in die endlich eine Möglichkeit zum Abspeichern während des Fluges eingewoben wurde. Noch höher hinaus geht's mit Empires **Space Legends**, wo mit dem Genre-

Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Bitmap Brothers Compilation	82%	Renegade/Warner Interactive	ab 6 Jahren	PC	69,- DM
CD ³² Gamer Gold Collection	58%	Grandslam	ab 6 Jahren	CD ³²	69,- DM
Harpoon Classic	71%	Alliance Interactive	nicht geprüft	PC	49,- DM
Magic Carpet plus	90%	Bullfrog	ab 6 Jahren	PC	129,- DM
Space Legends	73%	Empire	nicht geprüft	PC	49,- DM

Die multimediale Zukunft wird weder von besessenen Computerfreaks noch von überdrehten Performance-Künstlern gestaltet werden – sondern von technisch kreativen Talenten, wie sie die Filmakademie in Baden-Württemberg fördert. Hier ein Blick hinter die Kulissen der Talentschmiede.

DIE FILMAKADEMIE ALS MULTIMEDIA-SCHMIEDE

Die im süddeutschen Ludwigsburg ansässige Movie-Hochschule hat sich in erstaunlich hohem Maße den modernen Medien verschrieben und bindet Computer auf hierzulande bislang einmalige Art in den filmischen Lehrplan ein. Und die Saat trug auch bereits erste Früchte: Die an der Akademie entwickelten Optik-FX für den ZDF-Streifen „Der letzte Kosmonaut“ wurden mit dem „Prix Futura“ belohnt, während die effektreiche Studentenarbeit „Marianengraben“ Anfang August im Rahmen der Computergrafik-Messe Siggraph die begehrte „Alias/Wavefront Student Competition“ für sich entscheiden konnte. Der SF-Spielfilm enthält bei einer Gesamtlänge von 45 Minuten rund fünf Minuten reine Computeranimation sowie weitere 15 Minuten digital nachbearbeiteten Realfilm – wodurch der Hauptdarsteller, ein durch eine Zeitspirale quasi gefünfteilter Meeresforscher, gleich mehrfach durch das Bild laufen kann. Der Streifen scheint sich für das Produktionsteam gleichsam zum Sprungbrett nach Hollywood zu entwickeln, denn der deutsche Regie-Export Roland Emmerich, zuletzt mit „Stargate“ erfolgreich in den Kinos, holte jetzt die Crew in die USA, damit sie die Spezialeffekte für den neuen Film „Independence Day“ entwickelt.

ERSTE SCHRITTE

Voraussetzung für eine erfolgreiche Karriere hinter der Kamera ist das für Hochschulbesuche obligate Abitur sowie eine gesunde Portion Ehrgeiz und Selbstvertrauen, um die Aufnahmeprüfung zu bestehen: Die wenigen Studienplätze an der öffentlich geförderten und damit praktisch kostenlosen Künstlerschule

sind heiß begehrt und schwer umkämpft. Von jährlich rund 500 Bewerbern gelingt gerade mal 50 Leuten der Einstieg, den sie sich durch ein zuvor absolviertes Praktikum sowie im Vorfeld angeeignetes Grundwissen dann auch redlich verdient haben.

Angeboten werden vier bis acht Semester (also zwei bis vier Jahre) andauernde Lehrgänge für angehende Kameraleute, Filmmusiker, Drehbuchautoren, Produzenten, Film- und Medientechniker sowie Regisseure von Spiel- und Fernsehfilmen, Dokumentationen, Werbeclips oder Animationen. Dabei zielt nicht nur, aber speziell letzteres in Richtung Multimedia: Gelehrt werden zwar auch klassische Trickserien mit Knetmasse, Puppen oder pyrotechnischen Sprengtools, mehr und mehr in den Vordergrund rückt jedoch der Umgang mit moderner Digital-Hardware.

DIE HARDWARE

In Ludwigsburg steht jedem Studenten daher auch einiges an Equipment zur Verfügung. So findet etwa die Bildbearbeitung auf einer Schwadron von Apple Quadra- und PowerPC-Rechnern, Amigas sowie einer Paintbox statt, und der Animations-Fuhrpark umfaßt gleich mehrere Silicon Graphics-Maschinen der Marken Iris, Indy und Indigo; bestückt mit Softimage- und Wavefront-Software. Die Soundmagier toben sich derweil an Komplettsystemen für Harddisk-Recording, Effekt-Prozessoren oder Sequenzern auf Atari-Basis aus. Dazu kommt natürlich noch die branchenübliche, nichtdigitale Ausstattung; also etwa Kameras für diverse Bandformate, die ver-

Digital nachbearbeitet: Der Hauptdarsteller taucht mehrfach auf („Marianengraben“)



Zweimal coole Lichteffekte per Rendersoftware („Marianengraben“)





So sieht also eine Filmakademie aus



Heute oft digital: das Schnittwerkzeug



Ein gigantischer Miefquirl



Das Render-Rendezvous im All...



...hat geklappt!
(„Der letzte Kosmonaut“)

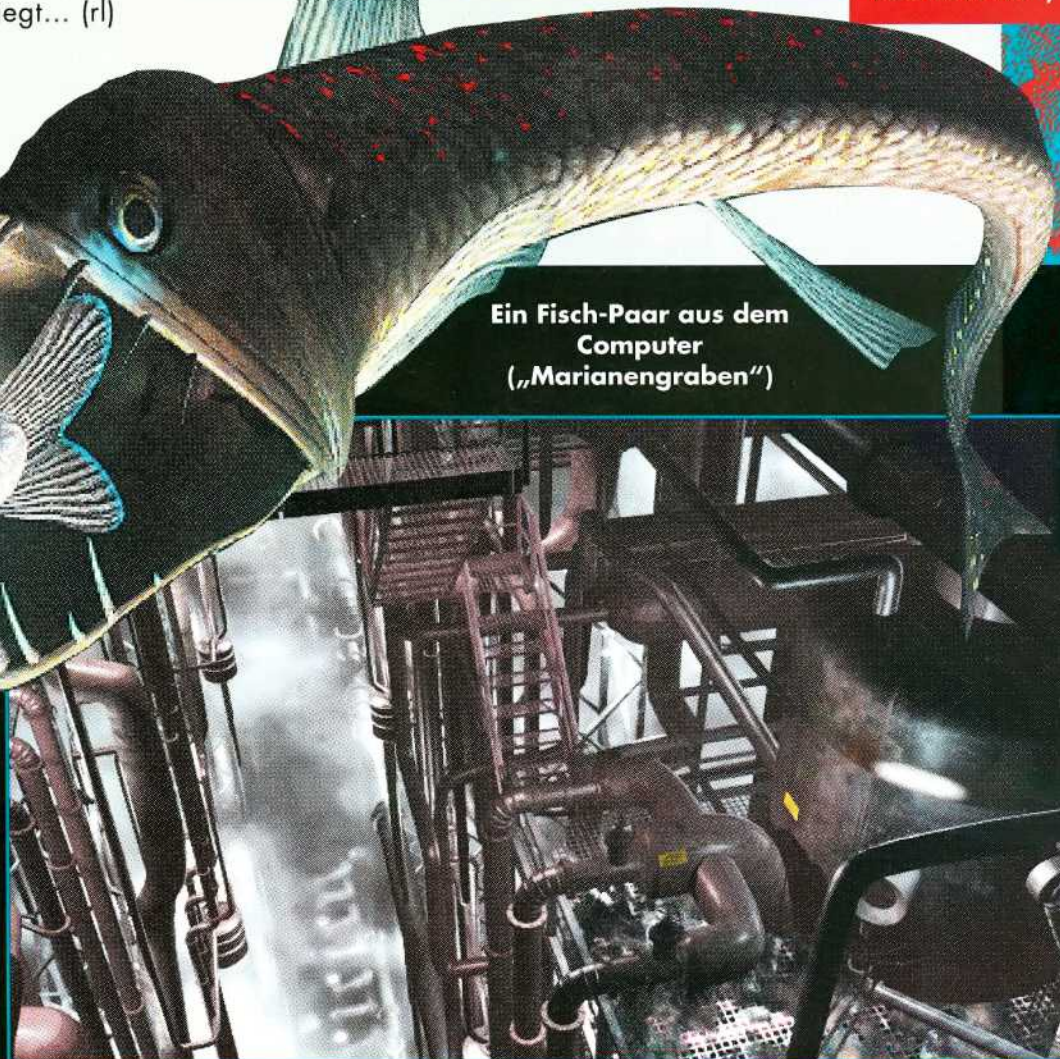
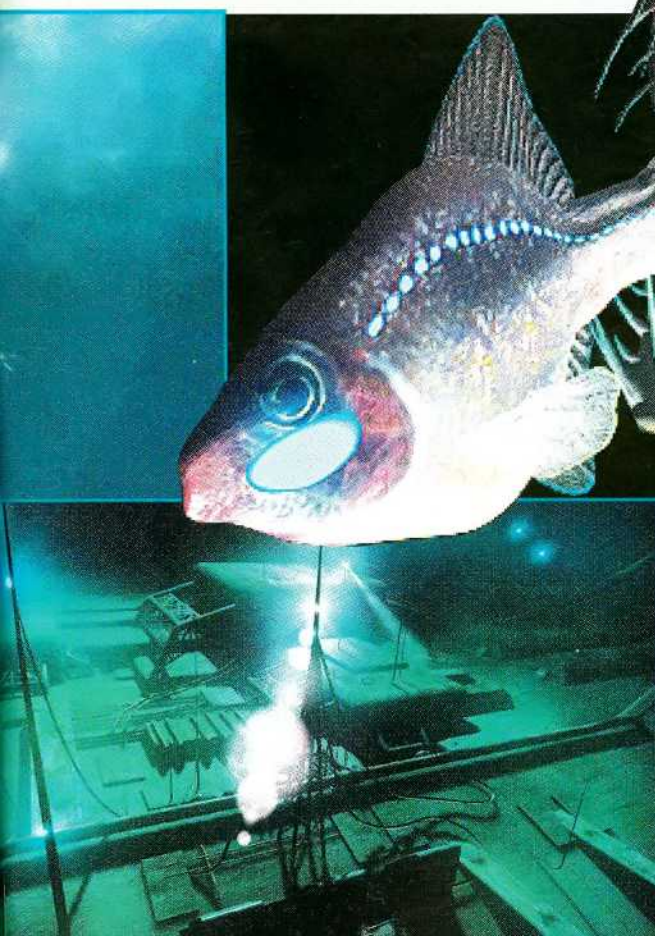
schiedensten Scheinwerfertypen und Schnittplätze für althergebrachtes Zelluloidmaterial oder moderne Offline-Verfahren, wo die auf der Computerfestplatte gelagerten Einzelbilder dann z.B. mit komplexen Blenden ineinander übergeführt werden.

DAS PUBLIKUM

Daß die Jungfilmer außerdem in Sachen Teamarbeit, Rechtsproblematik bei privaten Bildern, Mitarbeitermotivation und dergleichen eingearbeitet werden, ist ebenso selbstverständlich wie das öffentliche Vorführen der schließlich entstandenen Werke. Zu sehen gab es die Streifen zuletzt auf dem Filmfestival Ludwigsburg, demnächst werden sie beim renommierten internationalen Trickfilm-

Festival von Stuttgart (29.03.96 bis 03.04.96) gezeigt, wo die Akademie ihren Beitrag in Form einer Film- und Medienbörse liefern will.

Last but not least sind auch Computerspiele im Unterricht ein Thema, schließlich vollzieht sich in solchen Programmen die Verschmelzung von Filmkunst und aktivem Entertainment derzeit am eindrucksvollsten. Und da der Lehrplan auch die Grundlagen zum Thema Gamedesign umfaßt, dürfte es wohl nur noch eine Frage der Zeit sein, bis das erste Multimedia-Spiel mit akademischen Wurzeln vorliegt... (rl)



Ein Fisch-Paar aus dem Computer
(„Marianengraben“)

Spazierflug durch ein Unterwasserlabor („Marianengraben“)

Joker SHOP

**JETZT NUR
NOCH
SENSATIONELLE
29,- DM!**



Nr. 800001

Joker-CD: Das ultimative Kult-Ereignis mit Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art, Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr! Ehemals für kultige 49,- DM, jetzt nur noch 29,- DM

Nr. 300001

DAS ERSTE SAMMLER-ANGEBOT: Der komplette PC Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM



TELEFONKARTE 6 DM

die
No. 1
DH

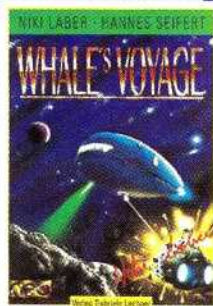


Nr. 900007

Joker-Telefonkarte: Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM! Für gut angelegte 29,- DM pro Karte

Nr. 50003

Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage“ samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert! Für leserliche 39,- DM pro Band



Nr. 600001

Multimedia-Beilag-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen.

Für unverzichtbare 12,- DM pro CD



NEU!

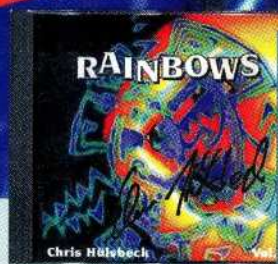
Nr. 50004

Sammelordner – Dieser schicke Sammelordner wurde exklusiv für den Multimedia Joker designt. Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest und rundum farbig bedruckt, faßt zwei volle Jahrgänge und hat ein praktisches Griffloch. Einfach klasse, das Teil! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 100001

DAS ZWEITE SAMMLER-ANGEBOT: Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM



Nr 70001

Exklusiv-CDs – Wir bieten die neue und die ganz neue CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierten Sonderauflagen an: „Turrican“ und jetzt auch „Rainbows“, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples! Für klangvolle DM 31,- pro CD

Nr. 300000

Joker-Sammlung – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind:

Die vergriffenen Hefte bringen jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt!

Für die gewohnten DM 7,- pro Ausgabe



Nr. 200000 / Nr.400000

Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!

Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 100000

Horizontenerweiterung – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen!

Für DM 7,- pro Heft

Nr. 500002

Mousepads – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!

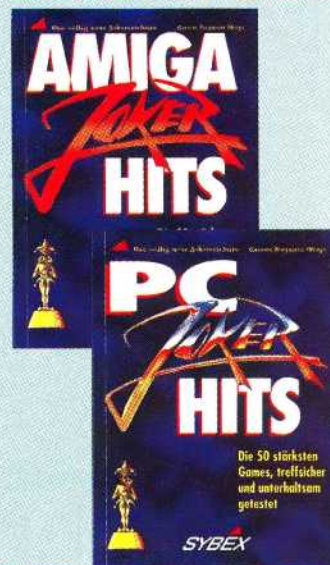
Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 70002

Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!

Bloß 39,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 7/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 7/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95
Name	100001 Sammler-Angebot	☐ Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner
	200000 Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
Straße/Hausnr.	300000 PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95
PLZ/Ort		
Datum/Unterschrift	300001 Sammler-Angebot	☐ Alle PC Hefte von 1993 & Sammelordner
	400000 Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
	500002 Mousepads	☐ Stück
	50003 Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück
	50004 Sammelordner	☐ Stück
	600001 Beilage-CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95
	70001 Hülsbeck Exklusiv-CD	☐ Turrican ☐ Rainbows
	70002 Joker-Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
	800001 Joker-CD für CD-ROM	☐ Stück
	900007 Joker-Telefonkarten	☐ Stück

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG
 JOKER SHOP
 BRETONISCHER RING 2
 85630 GRASBRUNN**

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

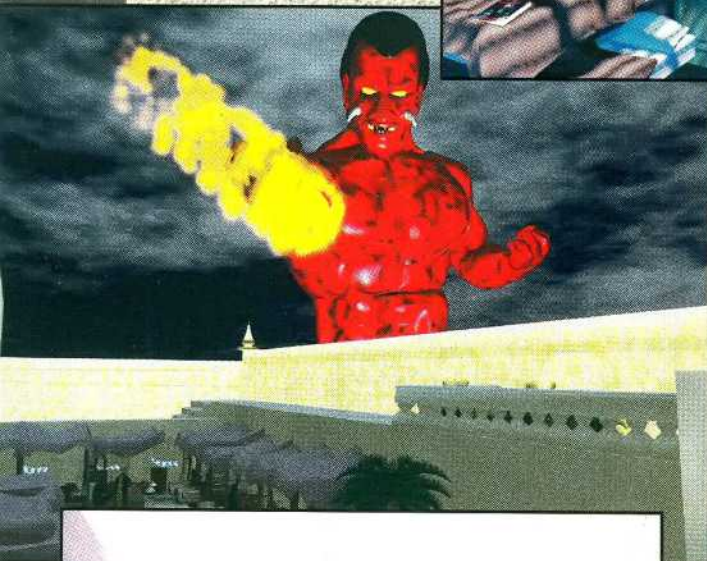
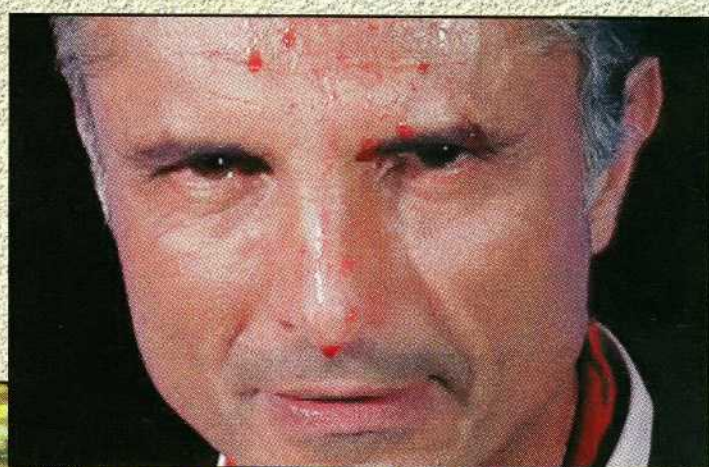
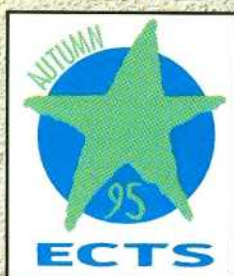
Okt.	Nov.	Dez.
1. So	1. Mi	1. Fr
2. Mo	2. Do	2. Sa
3. Di	3. Fr	3. So
4. Mi	4. Sa	4. Mo
5. Do	5. So	5. Di
6. Fr	6. Mo	6. Do
7. Sa	7. Di	7. So
8. So	8. Mi	8. Sa
9. Mo	9. Do	9. Mo
10. Di	10. Fr	10. Di
11. Mi	11. Sa	11. Mi
12. Do	12. So	12. Do
13. Fr	13. Mo	13. Fr
14. Sa	14. Di	14. Sa
15. So	15. Mi	15. So
16. Mo	16. Do	16. Mo
17. Di	17. Fr	17. Di
18. Mi	18. Sa	18. Mi
19. Do	19. So	19. Do
20. Fr	20. Mo	20. Fr
21. Sa	21. Di	21. Sa
22. So	22. Mi	22. So
23. Mo	23. Do	23. Mo
24. Di	24. Fr	24. Di
25. Mi	25. Sa	25. Mi
26. Do	26. So	26. Do
27. Fr	27. Mo	27. Fr
28. Sa	28. Di	28. Sa
29. So	29. Mi	29. So
30. Mo	30. Do	30. Mo
31. Di	31. Fr	31. Di

Multimediale Weihnachten AB 27. OKTOBER!

Die nächste Ausgabe wird ein Fest: Der **MULTIMEDIA JOKER** für den Zeitraum November/Dezember bringt schon Ende Oktober Tests zu den kommenden Weihnachts-Highlights – beispielsweise Sierras schockierenden Schocker **PHANTASMAGORIA**, Blue Bytes strategischen Geniestreich **BATTLE ISLE III** oder **THE DIG**, das lang erwartete SF-Adventure von Lucas Arts! Und das ist natürlich noch längst nicht alles, denn mit **FADE TO BLACK** vs. **HEART OF DARK-**

NESS lassen wir zwei Animations-Meilensteine gegeneinander anrollen, **FRANKENSTEIN – THROUGH THE EYES OF THE MONSTER** wird den Abenteurern ganz neue Perspektiven eröffnen, und bei **MAGIC CARPET 2** fliegen ganz neue Teppiche. Dazu kommen **ALLERERSTE TESTS FÜR SONY'S BRANDNEUE PLAYSTATION** (etwa **DESTRUCTION DERBY**) und ein **UMFANGREICHER MESSEBERICHT ZUR ECTS LONDON 95**.

Daß am 27. Oktober auch informative Specials, ausführliche Hardware-Vorstellungen, feine Wettbewerbe, beinhardt geprüfte Lösungstips und eine neue, nochmals verbesserte Beilage-CD kommen, ist ohnehin Ehrensache. Kommt Ihr also rechtzeitig zum Kiosk, oder sichert Euch die vielen Vorteile der Direktlieferung per Abo. So oder so, Weihnachten ohne den nächsten **MULTIMEDIA JOKER** wird eine traurige Sache – oder sollen dieses Jahr wieder bloß warme Socken unter dem Baum liegen?!



INSERENTEN

Acclaim	13	Grips	2, 99	Philips	23
Ace Multimedia	61	Hübner	46	Profi Soft	47
Ascon	17, 19	Jölleneck	43, 73	Sega	27
Bergler	77	Joker Verlag	25, 57, 63, 73, 89	TopWare PC Service	100
Call & Play	79	Love Line	55	Wial	85
Cybersoft	43	Max Design	35		
Exotica	30, 31	Media Point	39	Poster	Activision
Game it	25	Micronik	69	Poster	Time Warner Interactive

IT'S SHOWTIME...

World of Erotic CD-ROM

SWEET GIRLS



39,95
3000 Bilder
Videos u.
Utilities

TOP HEAVY



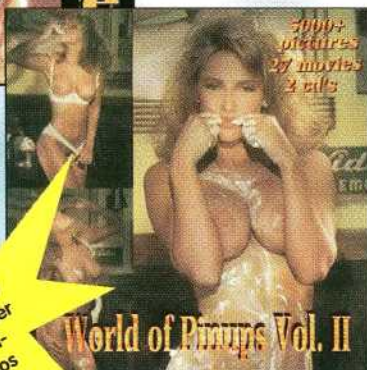
19,95
2000 Bilder
u. 100 MB
Erotic-Videos

Bangkok



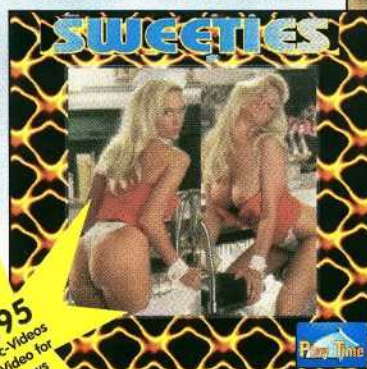
39,95
2000 Bilder,
Videos u.
Animationen

Beauties



2 CD's
59,95
5000 Bilder
27 AVI-
Videos

World of Pinups Vol. II



59,95
5 Erotic-Videos
incl. Video for
Windows



39,95
Mehr als 500 Mb
Erotic-Videos
u. Bilder



Unsere Versandbedingungen:

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäfts- und Lieferbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich incl. 15 % MwSt. zzgl. Versandkosten. Die Versandgebühr beträgt DM 9,-. Die Nachnahmegebühr beträgt DM 8,-. Ab einem bestellten Warenwert von DM 250,- liefern wir Versandkostenfrei. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme, auf Rechnung nur bei Stammkunden mit Kunden-Nr. Preisänderungen, technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Altersnachweis erforderlich.

Systemvoraussetzungen:

Mind. 286er PC oder besser, CD-ROM Laufwerk, VGA-Monitor und Festplatte. Macintosh oder Amiga mit Bildbetrachter ebenfalls möglich. AVI-Files und Videos erfordern Windows, resp. DOS.



JETZT BESTELLEN!

01 80 / 5 34 25 26

Hiermit bestelle ich nebenstehende Titel zu Ihren Geschäftsbedingungen.

Zahlungsweise: ☐ V-Scheck, EC-Scheck liegt bei

☐ Nachnahme (+ DM 8,-)

☐ Kreditkarte ☐ Amex ☐ VISA



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Karten-Nr.

Gültig bis



VOTUM MEDIENVERTRIEB
c/o GRIPS MARKETING
Postfach 101263

D-33512 Bielefeld

Fax: 05 21 / 17 63 99

Art	Bezeichnung	Best.-Nr.	Preis	Menge
Picture-Collection	TOP HEAVY	XTC004	19,95	
Picture-Collection	SWEET GIRLS	XTC0050	39,95	
Picture-Collection	BANKOK BEAUTIES	XTC006	39,95	
Picture-Collection	BEACH GIRLS	RH-0100	39,95	
Picture/Videos	WORLD OF PINUPS II	USD045	59,95	
PC-Videos (AV)	SWEETIES	PT-0050	59,95	

+ DM 9,- Versandkosten

☐ Bitte senden Sie uns Ihren Gesamtkatalog zu.

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße, Hausnummer

Kunden-Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

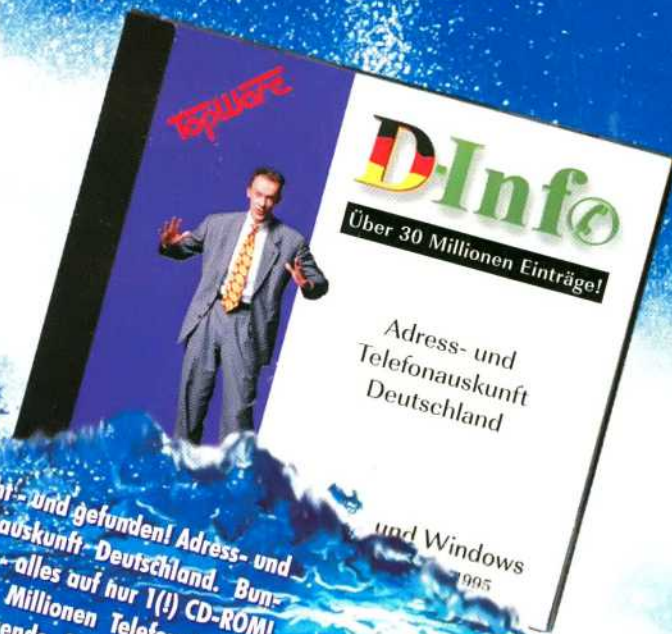
X

Unterschrift

DA KOMMT WAS AUF SIE ZU!

... Software-Power
pro CD jeweils

49⁹⁵ DM
Unverbindliche
Preisempfehlung



Gesucht- und gefunden! Adress- und Telefonauskunft-Deutschland. Bundesweit - alles auf nur 1(!) CD-ROM! Über 30 Millionen Telefoneinträge. Hervorragende Suchfunktionen mit tollen, individuellen Möglichkeiten. Hier finden Sie (fast) jeden. Natürlich auch als Netzwerkversion erhältlich. Der Hit?



Die Datenbank mit Zukunft! 100% dBase und 100% für Windows! Mit dBase hat die Zukunft bereits begonnen, sowohl für den Endbenutzer als auch für den Entwickler. dBase für Windows vereinigt alle Elemente einer Windows-Datenbank der nächsten Generation: Einfache Bedienung, objektorientierte Programmierung, Client-Server-Anbindung.



Alles im Griff!? Wenn nicht, dann sollten Sie etwas dafür tun! Der Norton Commander ist eine der populärsten DOS-Oberflächen: Schnell, übersichtlich und leistungsstark! Werden Sie auch mit schwierigen Situationen fertig und - machen Sie es nie mehr ohne!



TopWare

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.